PC SOLUCES

NUMÉRO 45- mars-avril-mai 2002

11 SOLUTIONS COMPLÈTES

MEDAL OF HONOR

HARRY POTTER

Return to Castle WOLFENSTEIN 2e partie

Operation Flashpoint RED HAMMER

EMPIRE EARTH • TROPICO

ETHERLORDS • ZOO TYCOON

Dossier spécial LES SIMS

LES GUIDES DE Surprise-partie

Ça vous change la vie

Et plus si affinités…

+ DES DIZAINES DE CODES ET ASTUCES

L 19506 - 45 - F: 6,00 € - RD

JACKIE CHAN

CHRIS TUCKER

RUSH HOUR 2

Préparez-vous à un second rush !

METROPOLITAN FILM & VIDEO

NEW LINE CINEMA

funradio

Travelprice Votre agence de voyages .fr

mcm

TF1 VIDEO

ACTUELLEMENT EN LOCATION DANS VOTRE VIDÉOCLUB ET EN VENTE PARTOUT DÈS LE 15 MAI 2001

Ours

CYBER PRESS PUBLISHING

Publié par Cyber Press Publishing S.A.
Capital Social : 9 700 000 F.
6, boulevard du Général Leclerc
92115 Clichy Cedex
Standard : 01 41 06 44 33
FAX : 01 41 06 44 48

Président Directeur Général :
Marc ANDERSEN (mandersen@loisir.net)
Directeur Général :
Christian LEVENEUR (cleveneur@loisir.net)
Directeur des Rédactions :
Gilles HEYLEN (gheylen@loisir.net)
Directeur de la Publication :
Marc ANDERSEN (mandersen@loisir.net)
Directrice Administrative et Financière :
Sonia TUOVIC' (stuovic@loisir.net)
Contrôleur de gestion :
François Xavier Chapelle
(fxchapelle@loisir.net)
Directrice Commerciale et Marketing :
Isabelle WEILL (iweill@loisir.net)
tél. : 01 41 06 44 45
Assistante Marketing :
Doriane LEROY (dleroy@loisir.net)
Chef des Ventes :
Emmanuel CHODKIEWICZ (vente@loisir.net)

Abonnement et anciens numéros PC Soluces
B601 - 60732 Sainte-Geneviève Cedex
N° Indigo 0 825 001 707
E-mail : abonnement@loisir.net

Abonnement en Suisse :
Edigroup S.A., case postale 393, 1293 Chêne Bourg.
tél. : 022/348 44 28
Abonnement en Belgique :
Tondeur S.A., 9 Av. Van Kalkenlaan, 1070
Bruxelles. tél. : 02 555 02 17
Tarif d'abonnements et de réassort
pour les autres pays : nous consulter.

Directeur du Marketin Direct
Herbé Pépin (hpepin@loisir.net)
Responsable Abonnements :
Christophe BASSET (cbasset@loisir.net)

Rédacteur en Chef :
Alain MILLY (amilly@loisir.net)
Chefs de rubrique
Emmanuel VILLALBA (evillalba@loisir.net)
Simon MOHAMEDALY (smohamedaly@loisir.net)
Rédacteurs :
Christophe LEMONNIER (clemonnier@loisir.net)
Jean-Jacques BENZONI (jjbenzoni@loisir.net)
Daniel MOHAMEDALY (dmohamedaly@loisir.net)
Jean-François MOLAS(jmolas&loisir.net)
Secrétaire générale de rédaction :
Catherine MONTAGNON
(cmontagnon@loisir.net)
Secrétaires de rédaction :
Louis BERG, Catherine PRIMARD,
Secrétaire de rédaction technique :
Richard EL MESTIRI (elmestiri@loisir.net)
Maquettistes : Christelle THÉPHAUT,
Sophie MATHIEU, Laurent COLLIARD
Couverture : Sophie MATHIEU
Maquette promotion : Laura LIARD
Illustrations de Couverture :
Medal of honor © 2002 Electronics Arts
Photogravure : Quadratin (75 Paris)
Impression : Groupe Imprimerie Nationale
(67300 Schiltigheim)
Distribution :
Messageries Lyonnaises de Presse
Cyber Press Publishing édite également :
PLAYMAG, LA BIBLE DES SECRETS,
CINÉ LIVE, KID'S MANIA,
TOM & JERRY, ASTUCES MANIA, BUGS BUNNY
JEUX, MAXI TOONS
et aussi 3615 PC SOLUCES (0,34 €/mn) et
ASTUCES PC au 08 92 68 14 16 (0,34 €/mn)

Dépôt légal à parution
Commission paritaire N° 1003K76997
N° ISSN: 1269-2921

©1999 Cyber Press Publishing. Tous droits de reproduction réservés pour tous pays. Aucun élément de ce magazine ne peut être reproduit ni transmis d'aucune manière que ce soit, ni par quelque moyen que ce soit, y compris mécanique ou électronique, on-line ou off-line, sans l'autorisation écrite de Cyber Press Publishing

Régie publicitaire :

Média obs
44, rue Notre Dame des Victoires
75002 paris
Tél : 01 44 88 97 70
Fax : 01 44 88 97 79
directeur général : corinne rougé (93 73)
assistée de : marie-noëlle maggi (93 70)
directeur de publicité : Fabrice Régy (89 12)
assistante commerciale : Sonia Amraoui (89 11)
directrice adjointe de la publicité :
brigitte brillant (97 53)
directrice de clientèle : mouki clément (97 53)
studio : thomas merlhiot (93 79)

3615 PCSOLUCES*
ASTUCES PC : 08 92 68 14 16*
*(0,34 €/mn)

ÉDITO

À l'honneur pour ce quarante-cinquième numéro de PC Soluces, nous allons vous aider à terminer les meilleurs jeux d'action du moment : **Medal Of Honor** (Débarquement allié) et **Return to Castle Wolfenstein** (2e partie).
Côté stratégie, **Empire Earth** vous emmènera à la conquête du monde et l'add-on officiel d'**Operation Flashpoint** (Red Hammer) vous donnera l'occasion d'incarner un maître de guerre. Les fans de jeux de cartes (type Magic) ne seront pas en reste, avec les ultimes tactiques de combat décrites dans **Etherlords**. L'aventure sera également au rendez-vous et c'est en compagnie du célèbre **Harry Potter** que vous vous initierez à la sorcellerie.
Enfin pour les mordus de jeux de gestion, nous avons regroupé le meilleur de cette catégorie : **Tropico, Zoo Tycoon** mais également un dossier spécialement consacré aux Sims (**Surprise-partie, ça vous change la vie, et plus si affinités...**). C'est pas beau, tout ça ! Même si le temps ne suit pas, l'enthousiasme reste de mise. Au moins, vous aurez une bonne excuse pour rester tranquillement chez vous, à pianoter sur votre clavier.

La rédaction

Sommaire

GUIDES ET SOLUTIONS

MEDAL OF HONOR : DÉBARQUEMENT ALLIÉ page 4
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN page 28
OPERATION FLASHPOINT : RED HAMMER page 42
EMPIRE EARTH page 56
HARRY POTTER À L'ÉCOLE DES SORCIERS page 84
DOSSIER LES SIMS : page 98
- ÇA VOUS CHANGE LA VIE
- ET PLUS SI AFFINITÉS...
- SURPRISE-PARTIE
TROPICO page 114
ETHERLORDS page 126
ZOO TYCOON page 134
TRICHES TRASH page 142
Commandes anciens numéros 133-141

MEDAL OF HONOR
Débarquement allié™

Le lieutenant Mike Powell membre du OSS (Office of Strategic Services) est l'un des meilleurs soldats de l'armée américaine ! D'Arzew en Algérie au Fort Schmerzen en Allemagne, ses capacités d'infiltration et de destruction vont peser lourd dans la victoire finale. Nous allons aider ce brave parmi les braves à réussir ses missions et à passer à travers la Seconde Guerre mondiale.

Jay (bjean-jacques@loisir.net)

Retrouvez les Cheat Codes pour ce jeu dans la rubrique "Triche trash" à la fin du magazine

Éditeur : EA Games

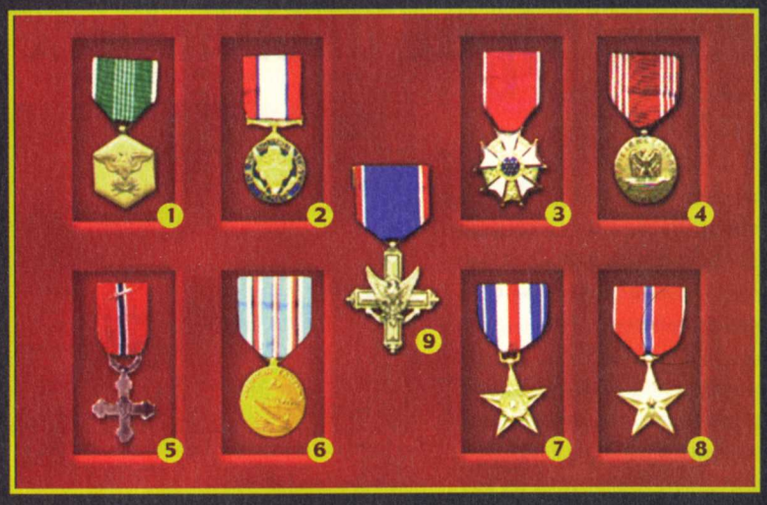
Développeur : 2015

Texte : Français

Voix : Françaises

Sortie : Février 2002

Config. mini : Pentium II 650 128 Mo



COMMENT RÉCUPÉRER LES MÉDAILLES ?

Légion du Mérite (USA) (3) : Dans "LA MISSION DE SAUVETAGE", vous devez libérer et protéger l'agent britannique du SAS, Jack Grillo ainsi que le soldat américain Jury.

Croix de guerre avec Épée (Norvège) (5) : Dans "À L'INTÉRIEUR DU U-BOAT", vous devez récupérer le dossier du personnel du U-529 dans la salle des machines avant de faire sauter le U-boat.

Médaille de la campagne Américaine (USA) (6) : Dans "LES MG42", vous devez anéantir toute forme de résistance dans le bunker, éliminer les mitrailleurs dans le second bunker et en sortir vivant.

Médaille pour bonne conduite (USA) (4) : Dans "LES NOUVEAUX TIGRES ET LA SORTIE", vous devez détruire les deux nouveaux chars Tigre stationnés dans le parc.

Médaille pour service honorifique (USA) (2) : Dans "LE TIGRE", vous devez protéger les trois membres de l'équipage spécial du tank jusqu'à la fin de la mission.

Citation à l'ordre de l'armée (USA) (1) : Dans "BIENVENUE EN ENFER !", vous devez avoir moins de 5 morts dans votre équipe lors de l'assaut de la gare.

Étoile d'argent (USA) (7) : En terminant le jeu en mode Normal.

Étoile de bronze (USA) (8) : En terminant le jeu en mode Facile.

Croix du service honorifique (9) : En terminant le jeu en mode Difficile.

Pour obtenir les 9 médailles, finissez une première fois le jeu dans n'importe quel mode de difficulté puis rendez-vous dans la salle de briefing pour refaire la sixième mission dans un autre mode de difficulté.

MISSION 1

L'OPÉRATION TORCH
7 novembre 1942, ARZEW, ALGÉRIE

DES RANGERS AUX AVANT-POSTES

UNE ARRIVÉE TOUT EN DISCRÉTION...

Vous commencerez le jeu sous les ordres du **capitaine Richards**, le but est d'infiltrer discrètement le **village d'Arzew** avec une escouade de rangers. **Deux camions** pris à l'ennemi vous permettront de tenter le coup. Malheureusement, le point de contrôle **(01)** sera fatal à votre couverture et seul votre peloton survivra à la riposte allemande ! Munissez-vous de votre **M1 Garand**, descendez du camion et entrez dans la danse... Aidez vos compagnons à neutraliser les premiers Allemands, à l'arrière du camion, puis tournez à gauche pour atteindre l'**angle du bâtiment** (point de sauvegarde automatique).

Ce garde ne se laissera pas embobiner.

L'AFFAIRE TOURNE AU VINAIGRE !

Pendant que vos collègues s'occupent des **Allemands** sur le flanc gauche, éliminez les **deux soldats** qui apparaîtront sur le mur de droite. Partez en direction du **village** et tirez sur les **bidons d'essence** protégeant (si on peut dire...) les **deux gardes** pour les réduire en miettes. Un **officier allemand** et un **soldat** sortiront du village, éliminez-les puis foncez vers l'entrée **(02)**. Éliminez le **second officier** et le **soldat** qui l'accompagnera puis entrez dans le **village**. Collez-vous contre le second mur à gauche, tirez sur le **soldat** qui apparaîtra sur le toit en face puis tournez-vous à droite pour neutraliser le **soldat** caché derrière la caisse. Pendant ce temps vos collègues élimineront l'**officier** et le **soldat** qui sortiront de la **maison** à gauche. Suivez le chemin, abattez le **soldat** qui arrivera en courant, placez-vous à l'angle pour bloquer les **rangers** et **sauvegardez**.

LA MISSION DE DÉLIVRANCE

L'entrée d'Arzew.

Avancez dans la **ruelle**, abattez le **soldat** que vous apercevrez dans la **cour remplie de caisses** puis celui situé sur le toit. Laissez entrer vos collègues dans la cour pendant que vous alignerez les **deux officiers allemands**. Surtout, neutralisez rapidement celui qui, dans la ruelle suivante, est muni d'une mitraillette puis allez récupérer sa **MP40**. Au bout de la **ruelle** tournez à gauche, éliminez le **dernier soldat allemand** puis déployez-vous dans la **cour intérieure** (03) et remplissez votre **premier objectif : infiltrer le village**. Si vous avez besoin de soins, allez récupérer les **trousses** et les **gourdes** aux endroits suivants : sur la caisse à droite après l'entrée du village, dans la maison d'où sont sortis l'officier et le soldat et sur une caisse dans la cour que vous venez de traverser. Pensez à sauvegarder.

L'objectif principal de votre 1re mission.

Essayez d'ouvrir la **porte** au fond à gauche puis retournez-vous. Placez-vous à côté d'un **pilier** et visez les **volets du 1er étage**. Dès le début de l'embuscade, tirez sur le **soldat** manipulant la **MG42** puis sur les **deux soldats sur le toit**. Foncez vers la porte à droite et éliminez le **soldat allemand** qui l'ouvrira. Montez les escaliers, mettez-vous aux commandes de la **MG42** et nettoyez le secteur. Il y a de fortes chances pour que le **capitaine Richards** ainsi qu'**Allen** et **Thomas** meurent dans l'embuscade. Une fois le calme revenu, lâchez la mitrailleuse, prenez la **trousse de soins** sur la table puis retournez dans la cour. Éliminez le **soldat** qui pourra apparaître sur le **balcon** puis approchez-vous de la porte. Celle-ci s'ouvrira violemment et laissera apparaître **3 ennemis**. Abattez-les puis passez la **porte** avant d'ouvrir la grille à droite. Il est fort probable que votre dernier collègue meure aussi, de toute façon, vous devrez effectuer le reste de la mission seul...

JACK GRILLO, L'AGENT DU SAS

Comme vous êtes dans le village, vos supérieurs vont en profiter pour vous confier une **mission de sauvetage** : libérer **Jack Grillo (membre du SAS)** et l'aider à terminer sa mission ; faire sauter **deux canons de 88** protégeant le port.

Suivez la **ruelle**, tournez à droite, ouvrez la petite grille à droite et entrez dans une sorte de cage. Prenez la **gourde**, laissez partir le **camion** puis ouvrez la **seconde grille**. Attendez que les soldats entrent dans la **maison** à gauche puis longez le mur de droite. Abattez le **soldat** en face, qui patrouille sur le **balcon**, puis avancez discrètement vers l'entrée de la maison. Neutralisez l'**officier** et les **deux soldats** du rez-de-chaussée, prenez la trousse et la gourde de soins puis engagez-vous dans l'**escalier**. Neutralisez les **soldats** à l'étage puis allez délivrer **Jack Grillo** (04). Pendant qu'il récupère une **MP40** sur la table, assurez-vous qu'il n'y a plus de soldats au rez-de-chaussée. **Jack** se dirigera ensuite vers le bout de la ruelle, suivez-le en longeant le mur de droite.

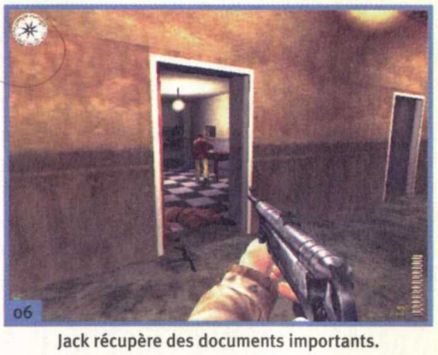
Jack Grillo, enfin libre.

Munissez-vous du **M1, arrêtez-vous au niveau de la grille ouverte** et tirez sur le garde sur le balcon de l'autre côté de la place. Neutralisez le **soldat** qui patrouille dans la maison, juste en dessous, puis avancez un peu. Abattez le **soldat** qui arrivera en courant à droite puis celui à gauche au niveau des caisses. Suivez **Jack**, pénétrez dans la **maison** et récupérez une **trousse de soins** avant de ressortir. Continuez à suivre **Jack**, il crochètera une serrure pour ouvrir une **grille** (05) et vous pourrez ainsi vous engager dans une nouvelle **ruelle**. Neutralisez le **soldat** patrouillant tout au bout puis tournez-vous à gauche. Abattez le **soldat** sur le balcon puis suivez le chemin. Entrez dans la **ruelle couverte**, éliminez le **soldat** gardant son extrémité puis suivez **Jack** jusqu'au point de sauvegarde automatique.

Une des nombreuses compétences des SAS...

LE SAS, LE SENTIER DE LA GUERRE

Jack vous demandera de le suivre pour entrer dans la **forteresse** sans vous faire repérer. Pas de problème, suivez-le, il vous fera passer devant une **grande porte** puis s'arrêtera une première fois. Attendez, suivez-le pour atteindre le **gros rocher** mais lorsque **Jack** partira à droite, vous devrez partir à gauche pour rejoindre directement le **bunker** à demi enterré et passer devant **Jack**. Descendez l'escalier, tournez à droite puis suivez le couloir. Abattez le **soldat** qui sera présent puis laissez **Jack** repasser devant vous. Suivez-le, abattez le soldat sous les arcanes puis longez le couloir. Neutralisez le **soldat** patrouillant au niveau des escaliers puis l'officier allemand dans la seconde pièce de droite. Laissez **Jack** récupérer ses **documents** (06) puis suivez-le dans l'escalier qui monte.



Jack récupère des documents importants.

Au bout du couloir, prenez la **trousse de soins** si vous en avez besoin puis placez-vous à une **fenêtre** pour neutraliser le **garde** patrouillant de l'**autre côté de la cour**. Descendez ensuite les escaliers pour atteindre l'**armurerie de la forteresse**. Neutralisez les **quelques soldats** à l'intérieur puis allez au bout de la pièce afin de trouver les **explosifs** (07). Remontez au rez-de-chaussée, suivez **Jack** qui se dirigera vers la cour puis engagez-vous dans l'escalier que vous trouverez sur la droite. Traversez l'**esplanade**, engagez-vous dans le **chemin de ronde** et éliminez le **soldat** qui y patrouillera. Tout au bout, vous trouverez une salle d'interrogatoire, abattez les

LE SABOTAGE D'UN ATELIER DE MÉCANIQUE

ennemis pour délivrer un **prisonnier américain**, le **soldat Jury**. Lorsqu'il aura récupéré son **fusil de snipe** il vous suivra, mais assez lentement...

Ces explosifs vous sont indispensables.

Retournez dans la cour pour y rejoindre **Jack** qui vous mènera à la sortie de la forteresse. Il marquera une pause avant de s'élancer, vous, vous ne devez pas vous arrêter car le **soldat Jury** que vous avez libéré est très lent ! Chaque seconde compte, donc dès que le **faisceau de lumière** vous en laisse l'occasion, foncez en direction du **mur à gauche**. Retournez ensuite à la grande porte à droite et utilisez des **explosifs** pour la faire sauter.

PAS VU, PRIS PRIS...

Dirigez-vous vers le mur de droite et attendez que **deux soldats** et un **officier** montrent le bout de leur nez... Une fois débarrassé de ce poste de garde, tournez à gauche en direction du **fortin** protégeant les **deux canons de 88 mm**. Grâce à **Jack Grillo** et au **soldat Jury**, vous n'aurez aucun problème pour entrer à l'intérieur **(08)**. Avant de tout faire sauter, faites tout de même attention aux **deux soldats** cachés dans les renfoncements de la porte d'entrée. Placez ensuite les **explosifs** sur le **canon de gauche** et courez le plus vite possible ! **Jury** restera près des ruines, mais **Grillo** s'en ira. Suivez-le pour terminer cette mission.

Grillo et Jury sont vivants, mission parfaite !

LE SABOTAGE DES CAMIONS

Avancez, neutralisez le **soldat** qui patrouillera en face de vous puis tournez à gauche. Éliminez le **mécanicien** à l'entrée de l'entrepôt et pénétrez dans ce lieu. Coupez le **fil rouge du moteur du 1er camion (09)** puis rendez-vous au fond de l'entrepôt. Sabotez le moteur du **2e camion**, allez à l'arrière du camion puis abattez le **mécanicien** qui entrera en portant une caisse. Sortez de l'entrepôt, observez les allées et venues du **soldat** le long du **2e entrepôt** puis neutralisez-le. Entrez dans l'entrepôt, éliminez le **mécanicien** puis le **soldat** qui sera dans la cour suivante (celui-ci tentera de vous abattre sans entrer dans l'entrepôt). Sabotez le **3e camion** puis passez dans la cour.

Dans deux secondes, plus d'allumage...

Tournez à gauche, avancez pour voir un **tank** se déplacer. Entrez dans le **1er garage** à gauche et placez un **explosif** à l'arrière du **1er tank**. Sortez du garage, tournez à gauche et allez vous cacher derrière les caisses au fond à droite en évitant le faisceau de lumière. Neutralisez le **soldat** et le **mécanicien** près du **tank (10)** puis occupez-vous du **soldat** dans son mirador et son **projecteur**. Placez une **charge explosive** sur le **2e tank** puis entrez dans l'entrepôt au fond de la cour.

Une planque parfaite !

LES MUNITIONS ET LE RESTE DES VÉHICULES

Il s'agit d'une **réserve de munitions**, placez une **charge** au milieu des caisses puis éliminez le **mécanicien** qui entrera par la petite porte. Passez cette petite porte pour accéder à la **cour des tanks (11)**. Vous y trouverez le **3e et le 4e tank** mais aussi une certaine résistance : un **mécanicien** à côté du tank en réparation, **deux soldats** dans les miradors et **3 soldats** patrouillant dans la cour. Voici la marche à suivre. Éliminez le **mécanicien**, passez derrière les caisses et tirez sur les **bidons d'essence** sur le côté sud de la cour pour pulvériser le soldat juste à côté. Avec le **M1**, neutralisez le **soldat au pied du mirador** puis celui sur le **mirador**. Occupez-vous du **soldat** au fond de la cour qui patrouille devant la **maison** puis du **dernier soldat** situé dans le mirador nord. Placez les **explosifs** à l'arrière des **deux tanks** puis allez vous protéger dans le coin sud-ouest de la cour. Des renforts alertés par les explosions arriveront de la maison et de la réserve de munitions, au total **5 soldats**. Neutralisez-les puis entrez dans la **maison**.

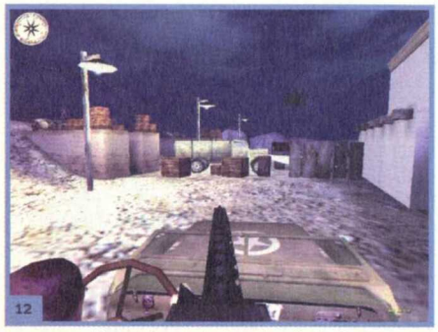
Les derniers tanks.

Récupérez la **trousse de soins** dans la pièce de gauche puis suivez le couloir pour tomber sur **quatre soldats** pas contents du tout ! Éliminez-les puis ouvrez la porte du fond pour atteindre la dernière cour. Neutralisez le **soldat** et le **mécanicien** présents puis le **garde** dans son mirador. Traversez la cour puis montez dans la **Jeep** que conduit **Jack**.

MISE EN SERVICE DU PHARE PHASE 1

UN PETIT TOUR EN JEEP

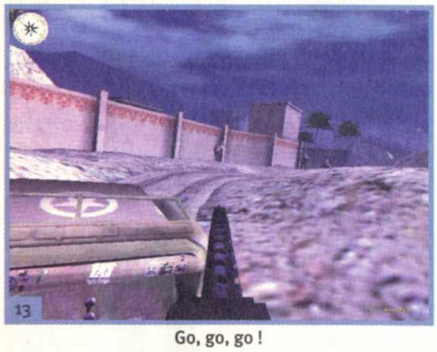
Vous voici en route vers le désert à la recherche d'une **base aérienne**. Armé du **calibre 30 mm** de la Jeep, vous allez devoir vous frayer un passage entre les lignes ennemies. Au sommet de la côte, vous devrez neutraliser les **deux premiers soldats** puis un autre dans la descente. Juste après le virage à droite, un **soldat** près d'un camion vous attendra, ne le loupez pas ! Neutralisez enfin le **soldat muni d'un panzerfaust** sur le toit du **poste de garde** ainsi que celui sur la route de la Jeep. Vous arriverez dans un passage bloqué par des **caisses** et un **camion (12)**. Détruisez ce dernier et neutralisez le **soldat** qui arrivera à gauche. Occupez-vous ensuite du **soldat** caché derrière les planches et tirez sur les **bidons d'essence** que vous apercevrez au loin. Continuez à tout détruire et abattre le moindre uniforme allemand passant devant vous. Une fois le chemin libre, **Jack** enfoncera les dernières planches et tournera à droite. En vous éloignant du **poste de garde**, détruisez la **tour radio** puis **sauvegardez** !



Une embuscade dans les règles !

LE VILLAGE

Éliminez les **trois soldats** gardant l'**entrée du village (13)** avant de tourner à gauche puis abattez les **deux soldats** qui tenteront de s'enfuir. En approchant de la colline, un **soldat** au sommet d'un bunker utilisera un **panzerfaust** et un **autre soldat** apparaîtra sur la colline : butez-les ! Tournez-vous ensuite à droite car un **soldat** courra sur la **crête de la colline** et risquera de vous faire beaucoup de mal. À la sortie du village, il ne vous restera plus qu'à éliminer le **soldat** surgissant de la maison de gauche et les **deux soldats** cachés à droite.



Go, go, go !

PHASE 2

LA BASE AÉRIENNE

Dès le début du stage, retournez-vous car vous allez êtes poursuivi par un **camion** rempli de **fous furieux (14)** ! Faites-le sauter le plus vite possible puis concentrez-vous sur l'**entrée de la base aérienne**. Abattez **deux soldats** qui apparaîtront devant vous avant de tourner à gauche puis abattez le **sniper** sur le **toit du bâtiment**. Tournez-vous ensuite à gauche et tirez sur tous les **bidons d'essence** pour tout détruire, **trois soldats** et un **officier** sortiront du bâtiment. Éliminez-les puis neutralisez les **soldats** sur la route lorsque la **Jeep** fera marche arrière. Abattez les **soldats** qui seront présents autour du **canon de 88 mm** avant de passer sur les **pistes**.

Ne les laissez pas approcher si près !

LES PISTES D'ATTERRISSAGE

Détruisez les **4 premiers stukas** (4/12) puis occupez-vous des occupants du **camion** qui apparaîtra en bout de piste. Détruisez ensuite le **stuka** en bout de piste (5/12) ainsi que celui garé dans le **hangar** (6/12). Juste après l'entrée d'un bunker, détruisez les **trois stukas** (9/12) alignés le long des pistes puis les **bidons d'essence** à côté des **motos**. Éliminez les quelques soldats qui pourront être dans le coin avant de détruire le **stuka** dans le hangar en bout de piste (10/12) sans vous préoccuper de l'avion qui décolle. Détruisez les **deux derniers stukas** (12/12) au bord de la piste et continuez à faire le ménage. Jack vous ordonnera alors de détruire le **stuka** qui foncera vers vous **(15)** ! Une fois débarrassé de toute l'aviation ennemie, **Jack** vous déposera à l'**entrée du bunker**.

T'as aucune chance de gagner, mon pote !

PHASE 3

LE MATÉRIEL DE COMMUNICATION

Descendez l'**escalier** sur la pointe des pieds et neutralisez le **soldat** de garde dans le renfoncement en face de vous. Prenez la **trousse de soins**, ressortez puis tournez à droite. Ouvrez la première porte à droite, éliminez le **soldat** puis engagez-vous dans le prochain couloir à droite. Neutralisez le **soldat** de faction au fond du couloir puis celui qui sortira de la chambrée de droite avant de foncer tout au bout. **Deux soldats** sortiront alors d'une réserve, abattez-les puis récupérez la **paire de jumelles** posée sur une caisse. Retournez dans le couloir et ouvrez toutes les portes pour trouver une **gourde de soins**, un **soldat** dans les toilettes et des **munitions** dans les chambrées. Retournez au pied de l'escalier et ouvrez la porte à droite **(16)** pour entrer dans la **salle des communications**. Supprimez les **deux soldats** puis détruisez tous les **appareils de communication**. Sortez et positionnez-vous dans le couloir pour attendre les renforts ennemis. **Deux soldats** viendront du **monte-charge**, éliminez-les puis utilisez le monte-charge pour... descendre.

Toc, toc ! Devine qui est là...

MISSION 2

U-529 PAR LE FOND
12 février 1943, TRONDHEIM, NORVÈGE

LES DOCUMENTS SECRETS DE LA KRIEGSMARINE

L'INFILTRATION DU COMPLEXE

Après votre excellent travail en Afrique du nord, vos supérieurs vous envoient en **Norvège**. En effet, une **base de U-boats** y est implantée et vous allez devoir enrayer la belle mécanique allemande pour aider les Alliés...

Avancez en direction de la base, snipez le **soldat** dans le **mirador** puis les deux gardant la **grille**. En vous approchant un peu plus, le **Major Grillo**, déguisé en Allemand, viendra ouvrir la **grille (01)**. Quoi qu'il arrive, Jack ne survivra pas... Snipez les **deux soldats** qui apparaîtront à l'angle du baraquement à gauche ainsi que celui qui arrivera en face. Entrez dans la base, tournez à gauche, allez à l'**angle du baraquement** et ramassez les **armes** qui traîneront au sol. Snipez les **soldats** que vous apercevrez puis rendez-vous dans le **poste de garde,** à droite de l'entrée de la base. Prenez la **MP40** et la **gourde de soins**, sortez puis longez le **mur d'enceinte** en direction du nord, muni du **Springfield**. Regardez vers l'ouest, abattez le **soldat** qui patrouillera au centre de la base puis passez entre le **mur d'enceinte** et le **baraquement**.

Le Major se sacrifiera pour que vous puissiez entrer...

À l'angle du baraquement, regardez vers l'ouest et snipez le **soldat** dans la cour ainsi que celui qui vous tirera dessus à partir du bâtiment situé tout au fond. Munissez-vous de la **MP40**, tournez-vous à gauche et attendez qu'un **berger allemand** pointe le bout de sa truffe. Abattez-le, faites le tour du **radar** puis snipez le **soldat** au sud près des baraquements. Longez le mur du grand bâtiment, snipez les **deux soldats** et le **chien** au sud-ouest, entre le dernier baraquement et un petit bâtiment en dur. Foncez dans leur direction, mais arrêtez-vous à l'angle du dernier baraquement au centre de la cour. Regardez en direction de l'ouest-sud-ouest et snipez les **deux soldats** qui arriveront à l'angle du petit bâtiment en dur. Longez le baraquement, tournez à droite, neutralisez les **trois soldats** qui tenteront de sortir du **bâtiment ouest (02)** puis entrez dans ce bâtiment.

Poussez-vous, j'arrive !

LES DOCUMENTS SECRETS DE LA KRIEGSMARINE

Prenez la **gourde de soins** posée près de la porte puis montez l'escalier à gauche pour atteindre le 1er étage. Éliminez les **deux soldats** en haut des marches puis fouillez les deux bureaux. Prenez le **1er document secret** dans le bureau de gauche puis abattez le **soldat** dans le bureau de droite avant de récupérer le **2e document secret** accroché au mur. Ouvrez la porte de droite pour entrer dans le grand couloir muni du **Springfield**. Abattez le **soldat** derrière le **bureau** puis celui caché dans le renfoncement à gauche avant de vous engager dans le couloir. Allez jusqu'au **bureau**, tournez à gauche et entrez dans la **salle du générateur**. Éliminez les trois soldats, récupérez le **3e document secret** sur le **bureau** puis passez la petite porte au nord-ouest. Liquidez le **soldat** à droite, prenez la **gourde de soins** puis le **4e document secret** accroché au mur **(03)**. Attendez patiemment que **trois soldats** viennent se jeter dans la gueule du loup, retournez dans la **salle du générateur** puis au rez-de-chaussée du bâtiment.

LE GARAGE

Munissez-vous du **M1**, accroupissez-vous et descendez les **trois soldats** montant la garde sur les passerelles au-dessus du **garage**. Approchez-vous prudemment des balustrades et commencez à éliminer quelques **soldats** et autres **mécaniciens** au niveau inférieur : deux ou trois autour des **camions** puis ceux cachés dans le **bureau vitré**. Retournez dans le **monte-charge** et descendez au niveau inférieur pour terminer le nettoyage. Récupérez la **gourde de soins** et les **munitions** dans le **bureau** puis sortez de la base par la grande porte.

LE PHARE

Suivez la **route** longeant le rivage et approchez-vous du **2e virage à droite** sur la pointe des pieds. Neutralisez le **soldat** qui vous tournera le dos puis celui qui arrivera en courant. Munissez-vous du **M1**, avancez en vous accroupissant et utilisez les **jumelles** pour observer le **phare (17)**. Approchez-vous en vous protégeant des **poteaux télégraphiques** et neutralisez les deux soldats du poste de garde. Éliminez le **soldat** au pied du **phare** puis celui patrouillant au sommet de ce dernier. Pénétrez dans le **phare**, neutralisez les **deux soldats** au pied de l'escalier puis faites sauter les **caisses** pour récupérer une **trousse de soins** si vous en avez besoin. Montez tout en haut du phare, abattez le **soldat** qui vous lancera une grenade puis actionnez le **levier**. Le **phare** se mettra en route, donnant ainsi le **signal aux alliés** qui confirme la réussite de votre mission ! Descendez rapidement les marches du phare et allez vous positionner à l'entrée de celui-ci. Un **camion** rempli de **soldats** arrivera et se garera devant le **phare**. Neutralisez tous les ennemis, sortez puis tournez à droite pour apercevoir **Jack Grillo**. Montez dans le camion pour terminer votre mission.

Le phare, le dernier objectif de la mission.

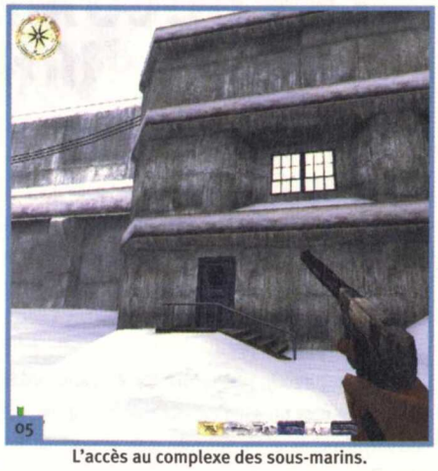
Argh ! À moi les pitites secrêteu la marhine à l'amende...

Maintenant la porte près de la table sera ouverte, jetez un coup d'œil dans le couloir à gauche et éliminez le **soldat** présent. La porte en face de vous s'ouvrira, neutralisez le **soldat** qui sera posté à gauche dans l'encadrement puis entrez dans la **réserve**. Retournez-vous, attendez un instant et abattez le **soldat** et le **chien** qui passeront par la porte puis retournez dans le couloir. Dans la première salle à droite vous trouverez un soldat et une gourde de soins. Dans le couloir suivant, une véritable embuscade vous sera spécialement préparée... Éliminez les **deux premiers soldats** puis lancez une **grenade** dans la première pièce à gauche. Les **deux soldats** à l'intérieur seront sûrement surpris de votre cadeau, entrez dans la pièce, finissez-les s'il le faut puis prenez la **gourde de soins**. Retournez dans le couloir, éliminez le **soldat** au bout de celui-ci puis le **soldat** dans la salle à droite avant de vous rendre au bout du couloir.

JUSQU'AU COMPLEXE DES U-BOATS

La chasse aux pigeons est ouverte.

Snipez les **deux soldats** de l'autre côté de la cour (04) puis partez en direction de l'est. Débarrassez-vous du **soldat** posté à côté de la grange puis allez récupérer son arme. Munissez-vous de la **MP40** puis passez l'angle du dernier baraquement pour surprendre un **autre soldat**. Contournez le mur en béton et éliminez les **trois soldats** gardant les **caisses de matériel**. Suivez la route jusqu'à la rampe, munissez-vous du **Springfield** et snipez les **soldats** et le **chien** qui tenteront de vous approcher ainsi que les **deux snipers** dans la **salle de garde**. Approchez-vous maintenant de la mitrailleuse, snipez le **soldat** de l'autre côté de la cour sur les hauteurs puis récupérez la **gourde de soins**. Allez récupérer des **munitions** et des **trousses de soins** dans la **salle de garde** puis traversez la cour pour atteindre une **porte** à l'ouest (05). Neutralisez les trois gardes à droite, prenez la **gourde de soins** ainsi que les **munitions** puis montez l'escalier. Dans le coin nord-ouest de la pièce, vous apercevrez l'escalier menant au complexe des sous-marins.



L'accès au complexe des sous-marins.

LE SABORDAGE DU U-BOAT 529

LE DÉGUISEMENT ET LE PROTOTYPE NAXOS

Dès le début, rangez vos armes ! Cette partie de la mission doit être la plus discrète possible. Passez la **porte** pour atteindre les **vestiaires** puis ramassez rapidement l'**uniforme allemand** ainsi que le **laissez-passer niveau 1**. Ouvrez la seconde porte, passez le poste de garde sans vous préoccuper des soldats en train de jouer aux cartes puis engagez-vous dans l'escalier. Tout en bas un **S.S.** (06) vous demandera votre **laissez-passer**. Montrez-le-lui puis passez la **double porte** à gauche. Longez le mur de gauche, traversez une petite pièce puis engagez-vous dans le couloir pour atteindre une porte sur la gauche. Entrez dans le **laboratoire**, neutralisez les **trois scientifiques** puis détruisez le **prototype Naxos** posé sur la table. Rengainez vos armes, sortez du laboratoire puis rendez-vous dans la petite pièce au bout du couloir. Observez les Allemands par la fenêtre puis attendez que l'**officier** parte sur la gauche pour le suivre. Lorsque vous ne serez plus observé par les **deux mécaniciens**, sortez votre **revolver** et mettez une balle dans la tête de l'**officier** avant qu'il ne vous demande votre **laissez-passer**... Rangez votre arme, engagez-vous dans le couloir à l'ouest puis ouvrez la porte pour atteindre les quais des U-boats.

Le premier point de contrôle.

LES LAISSEZ-PASSER

Tournez à droite, montrez votre **laissez-passer** au **1er soldat** que vous rencontrerez puis rendez-vous au bout du quai. Sur la gauche, vous apercevrez un **S.S.** bloquant le passage vers le second U-boat ainsi qu'un **officier** montant à l'étage (07). Suivez discrètement le gradé, pénétrez dans la pièce et cachez-vous à droite. Dès que la porte sera refermée, munissez-vous de votre **revolver** et éliminez l'**officier**. Prenez le **laissez-passer niveau 2** sur le bureau, rangez votre arme puis ressortez de la pièce. Présentez votre **Ausweiss** au **S.S.** qui vous le demandera puis engagez-vous sur le **quai du second U-boat**. Montez à bord, allez à l'avant et neutralisez discrètement le **mécanicien** s'occupant du canon. Faites de même avec le **mécanicien** en train de souder une balustrade puis entrez dans le **sous-marin**.

Le second point de contrôle.

À L'INTÉRIEUR DU U-BOAT

LE SABORDAGE ET LE DOSSIER DU U-529

L'objectif est très simple : faire sauter le bâtiment dans lequel vous vous trouvez ! Pour cela, vous avez des **charges explosives**, mais comme vous ne pourrez pas régler l'horloge, vous allez devoir être très rapide. La meilleure chose à faire est de nettoyer le sous-marin de ces hommes avant de le faire sauter.

Partez vers l'ouest, attendez que le **garde** vous tourne le dos puis abattez-le avec votre revolver.

Ouvrez le sas pour passer dans la **salle des torpilles avant**, avancez puis tirez une **balle** dans la tête du **S.S.** qui vous tournera le dos. Vous apercevrez l'emplacement de la **1re bombe à droite**, mais pour le moment n'en faites rien. Retournez dans la salle principale et dirigez-vous vers l'est. Passez de sas en sas en abattant les **soldats** mais en rengainant toujours votre arme pour ne pas éveiller de soupçon. Dès qu'ils saluent, dégainez et paf dans la tête ! Dans la dernière salle du sous-marin, vous trouverez sur la gauche des **documents précieux (08)**. Ils vous permettront d'obtenir une nouvelle médaille : la **Croix de guerre norvégienne avec Épée**. Dès que vous serez près, retournez dans la **salle des torpilles arrière**, placez une **bombe** et foncez dans la salle principale. Neutralisez le nouveau garde présent puis foncez dans la **salle des torpilles avant.** Placez la **seconde charge explosive**, retournez dans la **salle principale**, liquidez un **nouveau soldat**, sauvegardez puis munissez-vous de la **MP40** avant de sortir du sous-marin.

Votre billet pour la décoration norvégienne.

Les quais sont infestés de vermine...

LE QUAI 2

Dès que vous serez sorti du sous-marin, baissez-vous, retournez-vous puis levez-vous afin de neutraliser le **soldat** au bout du quai. Maintenant, il sera temps de partir de l'U-boat avant qu'il ne saute ! Tournez-vous vers la **poupe du navire,** sautez sur le pont puis montez le plus vite possible sur le quai pour vous cacher derrière un **bidon**. Si vous n'avez pas perdu trop de points de vie, sauvegardez puis munissez-vous du **Springfield**. Abattez l'officier et les deux soldats gardant le bout du quai puis allez à leur place. Tournez à gauche en direction du **quai 3**.

L'EXTRACTION

Dès le début de l'évasion vous devez impérativement être en possession du **Springfield**. Baissez-vous puis éliminez les **2 premiers soldats** qui tenteront de passer du quai 5 au quai 4. Une autre **doublette de soldats** tentera sa chance quelques secondes plus tard puis un **soldat** seul tentera de s'interposer. Rechargez, avancez, neutralisez un **autre soldat** entre les quais 4 et 5 puis positionnez-vous entre les quais 3 et 4. Snipez le **soldat** sur le **pont du sous-marin** puis avancez un peu. Snipez le **soldat** qui passera du quai 6 au quai 5 puis avancez jusqu'aux caisses. Snipez un nouvel imprudent entre les quais 5 et 6 puis cachez-vous derrière les **caisses**. Snipez ensuite les **quatre soldats** entre les quais 4 et 5 qui se cacheront à droite et à gauche. Pénétrez sur le quai 5 et abattez le **soldat** qui tentera de se cacher derrière des **bidons** à gauche **(09)**. Surveillez maintenant le quai 6 et neutralisez le soldat qui apparaîtra à droite puis les deux autres qui apparaîtront à gauche. Approchez-vous franchement du **dernier quai,** éliminez le **dernier soldat** à droite puis concentrez votre tir sur la gauche où une bonne **demi-douzaine de soldats** apparaîtront par groupes de deux. Foncez ensuite au bout du dernier quai et tournez à droite. Entrez dans la réserve à gauche, prenez la **gourde de soins** puis attendez. Un **officier** descendra les escaliers, tuez-le, montez à l'étage et prenez la **trousse de soins** posée au sol. Utilisez ensuite l'**échelle** pour entrer dans le **conduit d'aération**.

LA FUITE

LES LOCAUX DE LA BASE

Vous avez fait de l'excellent travail dans la base des U-boats mais votre mission norvégienne n'est pas tout à fait terminée : vous devez vous sauver et la résistance locale va vous donner un coup de main lorsque vous serez sorti du complexe.

Engagez-vous dans le **conduit d'aération**, après avoir tourné à droite, méfiez-vous de la **grille** à droite : un **soldat** armé d'une **MP40** vous attendra. Neutralisez-le, continuez dans le conduit puis tournez à droite. Une **grille au sol** vous permettra d'apercevoir un **soldat** dans la **salle des batteries**. Éliminez-le puis poursuivez votre progression. À la prochaine grille, neutralisez le soldat muni d'une MP40 puis continuez jusqu'à la prochaine grille. Éliminez l'**officier**, continuez jusqu'au prochain tournant et abattez le **soldat** qui vous attendra dans le conduit. Sortez du conduit, **sauvegardez** et engagez-vous dans le **couloir**. Vous ne devez pas rester trop longtemps statique car les ennemis apparaîtront sans cesse...

Le couloir de la mort...

Approchez-vous de l'angle de gauche, éliminez le **soldat** puis jetez un coup d'œil dans le **long couloir**. Abattez les **deux soldats** qui s'abriteront dans l'encadrement de la salle de droite puis reculez un peu. Éliminez les **deux soldats** qui tenteront de vous approcher puis foncez dans la salle de droite afin de neutraliser le **soldat muni d'un fusil**. Sauvegardez, attendez dans l'encadrement que **deux soldats** passent dans votre ligne de mire **(10)** et abattez-les. Neutralisez le **soldat** qui se cachera derrière le **pilier** de gauche puis foncez jusqu'à l'angle du couloir partant à gauche. Neutralisez les **trois soldats** qui protégeront l'**escalier** permettant de descendre vers le **sous-sol**. Éliminez les **deux soldats** qui gardent l'accès inférieur de l'escalier puis tournez à droite. Neutralisez le ou les soldats gardant l'**entrée de la réserve** à droite, puis glissez-vous entre les **caisses**. Prenez la **trousse de soins** posée sur une des caisses puis retournez dans le couloir. Tournez à droite, munissez-vous du **M1** puis ouvrez la double porte. Éliminez les **quatre soldats** gardant le **garage** puis foncez vers le **couloir** situé dans le coin sud-est **(11)** sans vous préoccuper des fosses à gauche. Neutralisez le **soldat** sortant du couloir ainsi que les **trois autres** dans le couloir. Sauvegardez, rechargez vos armes puis ouvrez la porte.

Inutile de s'attarder dans le garage, les ennemis réapparaissent tout le temps.

LA GARE FERROVIAIRE

Snipez le **soldat** à droite puis celui qui apparaîtra en face de vous. Avancez en longeant le grillage à droite, puis le mur. Tout en longeant le mur, snipez le **soldat** sur le **toit** du bâtiment à gauche puis avancez

discrètement jusqu'à la caisse à l'angle du bâtiment. Munissez-vous de la **MP40** et partez vers la droite en longeant le mur tout en tirant sur les soldats qui arrivent sans cesse de leurs baraquements. Arrivé à la **barrière**, foncez vers le train en arrosant les Allemands qui se cacheront derrière les sacs de sable entassés. Sautez dans le **wagon ouvert** pour vous tirer de votre aventure norvégienne.

MISSION 3

L'OPÉRATION OVERLORD
6 JUIN 1944, NORMANDIE, FRANCE

OMAHA BEACH
PHASE 1

Vous allez être au cœur du plus grand débarquement de tous les temps ! Après les quelques secondes d'angoisse avant que la porte de la barge ne tombe, un déluge de balles va s'abattre sur les soldats alliés...

LA PLAGE

Sautez en direction du **croisillon métallique** en face de vous, placez-vous juste derrière et attendez que l'on ne vous tire plus dessus. Partez à droite en direction de la **structure en bois** et protégez-vous derrière, le temps que cela se calme pour vous. Avancez pour rejoindre le **groupe du lieutenant** et placez-vous derrière le soldat qui discute avec votre supérieur. Le soldat partira vers la gauche, suivez-le et placez-vous derrière un **croisillon métallique** en vous accroupissant. Vous voici sur la plage, sauvegardez et rejoignez le **toubib** situé sur votre droite (01).

Sur la plage, les toubibs sont très occupés...

Partez vers le sud-est et foncez vous cacher derrière le premier croisillon venu en attendant que l'on ne vous prenne plus pour cible. Passez au croisillon suivant pour rejoindre le **radio** puis orientez-vous vers le sud-ouest. Foncez vers le **croisillon** où **deux rangers** se sont réfugiés puis plongez dans le **trou** au sud-est. Protégez-vous ensuite grâce au **croisillon** devant vous puis foncez en direction des **barbelés**. Partez vers la gauche, faites-vous soigner par un **toubib** puis allez discuter avec le **capitaine** (02). Il veut détruire une partie des barbelés avec un **bangalore** et devinez qui va aller le chercher ?

Tournez-vous vers le nord-est, foncez, récupérez le **bangalore** sans vous arrêter puis accroupissez-vous dans le **trou** juste après. Dès que l'ennemi vous le permettra, retournez près du **capitaine** et attendez que les **barbelés** sautent. Redressez-vous et suivez le capitaine pour atteindre rapidement la **base du bunker**.

Le capitaine a une idée mais il a besoin de vous.

LE CHAMP DE MINES

Après avoir effectué un tir de barrage, le **capitaine** et ses hommes fonceront dans le **champ de mines.** Vous, vous devez aller chercher le **fusil de snipe** dans le **premier trou,** snipez ensuite les deux soldats aux commandes des **MG42** ; d'abord celui de gauche puis celui de droite. Foncez ensuite dans le **second trou**. Rechargez, snipez le soldat de droite puis pénétrez dans le **3e trou**. Snipez le soldat de gauche, celui de droite et courez en direction de la **tranchée**. Laissez-vous tomber dedans et rejoignez le capitaine qui sera blessé. Neutralisez le soldat manipulant la **mitrailleuse** à l'**entrée du bunker (03)** puis foncez à l'intérieur. Ne montez pas tout de suite à l'étage, faites d'abord le tour des salles pour récupérer une **trousse de soins** ainsi que des **munitions**.

L'entrée du bunker.

PHASE 2

NETTOYAGE DU BUNKER

Montez les **escaliers** et tirez une balle dans la tête du **soldat** qui ouvrira le battant supérieur de la porte. Poussez le battant inférieur, prenez la **gourde de soins** sur l'étagère puis armez-vous. Neutralisez les **deux soldats** de la pièce suivante puis protégez-vous derrière la **table renversée** pour éliminer les **deux soldats** réfugiés dans la **chambrée**. Prenez les munitions puis positionnez-vous au pied de l'échelle. La **trappe** s'ouvrira et vous pourrez vous débarrasser facilement du garde. Faites exploser les **bidons d'essence** avant de monter puis collez-vous contre le mur de gauche. Éliminez l'**officier** dans l'encadrement du couloir puis neutralisez les **quatre soldats** de son peloton (04). Ramassez les munitions puis suivez le couloir de droite pour atteindre une seconde échelle. Faites sauter le bidon d'essence puis montez.

Ce carnage vous vaudra une médaille.

LES MG42

Attendez patiemment dans cette nouvelle pièce puis abattez le **soldat** qui osera entrer. Neutralisez les **deux soldats** cachés derrière les **caisses** dans la salle suivante. Traversez la salle remplie de munitions et détruisez le **peloton** (officier et soldats) protégeant les **MG42**. Une fois le bunker entièrement nettoyé, tournez-vous à droite, munissez-vous du **fusil de snipe** et abattez les **deux soldats** que vous apercevrez au loin dans le bunker (05). Sortez de la casemate, éliminez les **trois soldats** qui tenteront de s'interposer puis sortez du bunker. Pour récompenser votre courage autant que vos initiatives, vous obtiendrez la **médaille de la campagne américaine**.

En tuant ces hommes, vous sauvez les vôtres...

LA GUERRE DES HAIES

NETTOYAGE DE LA MAISON

Le lendemain du jour J, vous voici sous les ordres du **capitaine Ramsez** de la compagnie A, dans la cour d'une ferme. Votre premier objectif est de sécuriser la zone. Entrez dans la maison par la porte de gauche, et placez-vous dans l'encadrement de la porte de droite. Éliminez le **soldat** qui apparaîtra dans l'encadrement de la porte en face puis reculez. À gauche vous apercevrez un **couloir**, approchez-vous de l'angle et commencez à faire le ménage. Éliminez le **soldat** dans le **bureau** de gauche et les deux dans le **couloir**. Retournez dans l'encadrement de la porte et foncez en direction de la pièce où est apparu le premier ennemi. Éliminez le **soldat** à gauche puis prenez les **munitions** et les **trousses de soins** posées sur la table (06). Passez dans le couloir suivant, abattez le soldat au pied de l'escalier puis montez à l'étage.

06

Sans munitions, pas de batailles...

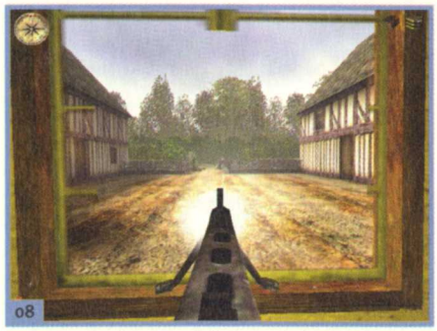
Éliminez le **soldat** dans le **couloir** en face puis celui dans la **salle de bains** avant de vous engager dans le couloir. Dans la **chambre** du fond, neutralisez le **soldat** et vérifiez qu'il n'y a personne dans l'**armoire**. Retournez au niveau de l'escalier, pénétrez dans la chambre de gauche et éliminez le **soldat** près des fenêtres, puis celui derrière la porte. Faites aussi attention à l'armoire, un ennemi peut également s'y cacher. Retournez près de l'escalier, **sauvegardez** et attendez que les **rangers** retranchés dans la dernière pièce ouvrent la porte.

LE SIÈGE

La maison subira une attaque en règle de la part des **parachutistes allemands** ! Descendez l'escalier, tournez à gauche puis pénétrez dans le **bureau** à droite. Prenez la **trousse de soins** si vous en avez besoin puis placez-vous à gauche de la **fenêtre de gauche**. Surveillez le jardin et abattez tous les **soldats** qui passeront dans votre ligne de mire (07). Certains essaieront de passer par la fenêtre où vous serez installé ! Ne laissez passer personne et attendez que le **1er assaut** soit repoussé. Partez ensuite vers la cour de la ferme et placez-vous aux commandes dans la pièce centrale (08). Neutralisez tout ce qui apparaîtra sur le **petit pont** pour briser le **2e assaut** de la journée. Faites ensuite le tour de la maison pour récupérer les **trousses et les gourdes de soins** avant de vous rendre dans la cour.

07

La meilleure place pour le 1er assaut.


08

Le carnage du 2e assaut...

LA ROUTE

Traversez le **petit pont**, tournez à droite et engagez-vous sur la route. Au bout du 1er virage à gauche, un **soldat** vous attendra caché derrière un **rocher** à droite. Snipez-le, longez la haie de gauche en étant accroupi et calez-vous contre le rocher de gauche. Neutralisez les **deux soldats** derrière l'épave du **1er tank** puis munissez-vous de la **FAB** et glissez-vous à droite du tank. Avancez, éliminez les **soldats** qui arriveront sur la gauche (09) puis protégez-vous derrière l'**épave du 2e char**. Neutralisez les **soldats** qui tenteront de passer à droite pendant que le **capitaine Ramsez** et l'**engagé Durden** s'occuperont du flanc gauche.

09

Le bocage normand est idéal pour les embuscades.

LES SNIPERS

À l'intersection où se trouvent les **restes d'un Sherman**, tournez à droite et longez la haie de droite jusqu'au mur. Munissez-vous du **Springfield** puis neutralisez les **quatre soldats** embusqués dans la grange. **Ramsez** s'approchera de la maison à gauche et discutera avec un parachutiste. Entrez dans la maison, montez à l'étage et placez-vous discrètement à la fenêtre (10). Vous pourrez sniper le soldat dans le **pigeonnier**, celui **à gauche du pigeonnier** dans les buissons, celui **à droite de l'arbre** dans les buissons et celui caché derrière le rocher à droite. Sortez de la maison, pénétrez dans la **grange** où vous attendent **Ramsez** et le para et récupérez les **trousses de soins** et les **munitions** posées au sol. Sortez par l'issue sud, passez derrière le **pigeonnier** puis foncez récupérer la **radio** à côté du corps des deux parachutistes. Le **capitaine** vous suivra, allez discutez avec lui pour que le mur à droite de la maison explose.

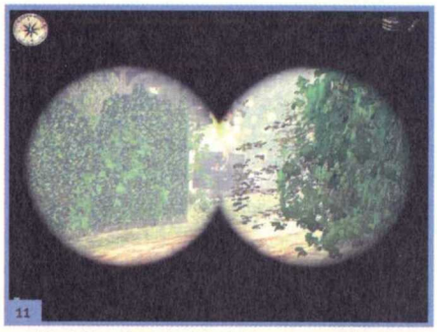
10

L'emplacement des quatre snipers.

LES CANONS DE 88 MM ET LA DCA

Allez vous coller contre la partie de droite encore debout et abattez tout ce qui passera dans sa ligne de mire. Une fois le secteur sécurisé, retournez à l'**intersection** où se trouve le **Sherman** et tournez à droite. Utilisez les **jumelles** pour apercevoir le **canon de 88 mm** et faites donner l'**aviation** pour qu'elle le détruise (11). Foncez à son emplacement, tournez à gauche et passez la grille d'une propriété privée. Suivez le chemin et protégez-vous grâce aux rochers pour sniper le soldat dans le **bunker sous l'antenne radar** puis foncez en direction de la **batterie de DCA** Placez une charge explosive dessus, courez vous réfugier dans le bunker puis utilisez la **MG42** pour abattre les **renforts allemands** qui apparaîtront sur le chemin. Retournez à l'**emplacement du 1er canon de 88 mm** en neutralisant la seconde section de parachutistes venue en renfort et regardez vers le sud. Utilisez les jumelles, faites sauter le **2e canon de 88** par l'**aviation** puis engagez-vous sur la route.

À droite, vous trouverez une **casemate** protégée par **deux soldats**. Lancez **quelques grenades** pour les faire sortir de leur trou puis abattez-les pour entrer dans la **casemate** et terminer la 1re partie de la mission.



L'aviation vient de détruire le 1er canon de 88.

LE RISQUE NEBELWERFER

LA FORÊT

La journée n'est pas terminée ! Une nouvelle mission vous est attribuée : détruire **quatre lance-roquettes**, des **Nebelwerfer 41**. Pour vous aider, le **capitaine Ramsez** sera encore à vos côtés. Avancez dans la tranchée, prenez la **trousse** et la **gourde de soins** puis le **bazooka** et ses munitions. Munissez-vous du **fusil de snipe** et avancez. Abattez le **soldat** à gauche du canon de 88 en flammes puis les **deux snipers** postés à l'entrée de la route. Avancez jusqu'à l'épave du char, snipez le **soldat** à la lisière du bois puis utilisez les **jumelles** pour détruire l'automitrailleuse **(12)** grâce à l'aviation. Neutralisez le **soldat** qui s'approchera de votre épave puis avancez en direction de ce qui reste de l'automitrailleuse. Snipez les **trois** ou **quatre soldats** qui arriveront de la forêt afin que **Ramsey** discute avec **deux parachutistes**. Ceux-ci se joindront à vous pour remplir la mission. Continuez sur le chemin et snipez les **deux soldats** qui garderont **l'entrée du village**.

Merci l'US Air Force !

LE VILLAGE

Approchez lentement du village pour que le **soldat** manipulant la **1re MG42** se dévoile, snipez-le puis munissez-vous de la **FAB**. Courez en direction du mur à gauche puis longez-le. Deux soldats se cachent dans les bois, éliminez-les puis attendez qu'un **soldat** apparaisse à l'angle du mur. **Trois autres soldats** apparaîtront par la **ruelle** de droite, abattez-les ainsi que les **deux autres** au fond des bois. Retournez à l'entrée du village, pénétrez à l'intérieur puis longez le mur de gauche. Neutralisez le **soldat** utilisant la **2e MG42 (13)** puis entrez dans la maison à gauche. Placez-vous à la seconde fenêtre, tirez en direction de la **1re MG42** pour abattre le **soldat** derrière le pilier. Foncez dans sa direction, cachez-vous derrière le pilier et visez le 1er étage de la maison en face de la **2e MG42**. Courez vous emparer des **commandes de la 2e MG42** et abattez tous ceux qui tenteront de sortir de la **maison** d'en face.

Pas de pitié pour les bouchers !

Sortez de la maison, munissez-vous du **Springfield** et orientez-vous vers le nord. Abattez le **soldat** aux commandes de la **3e MG42** dans la brume. Pénétrez dans la maison que vous venez d'arroser et montez à l'étage pour récupérer une **gourde de soins**. Sortez, faites le tour par les bois et revenez sur la rue par la maison détruite. Avancez jusqu'à l'angle et attendez qu'un **soldat** traverse la rue juste derrière la **voiture**. Snipez-le ainsi que les **deux soldats** qui apparaîtront dans les ruines en face de la voiture. Reculez, munissez-vous de la **FAB** et attendez que **trois soldats** viennent vous débusquer. Passez dans la ruine suivante et préparez-vous à un nouvel affrontement : snipez le **soldat** au loin à gauche de la rue puis reculez pour faire venir à vous **trois soldats**. Éliminez-les, courez vers la **3e MG42** et éliminez le **soldat** qui tentera de se protéger derrière la voiture **(14)**. Avancez de ruine en ruine en faisant attention aux **soldats** qui se cacheront derrière la **seconde automobile**. Une fois arrivé au mur de la dernière maison à gauche, snipez le **soldat** aux commandes de la **4e MG42** située au bout de la rue puis sauvegardez. Placez-vous devant la 1re fenêtre, abattez les **deux soldats** qui apparaîtront puis cassez les planches pour entrer dans la maison en ruine. À droite, vous pourrez surprendre le dernier **soldat** aux commandes de la **5e mitrailleuse**. Prenez la **trousse de soins** posée au sol puis retournez dans la rue.

Les paras allemands sont redoutables en guérilla urbaine !

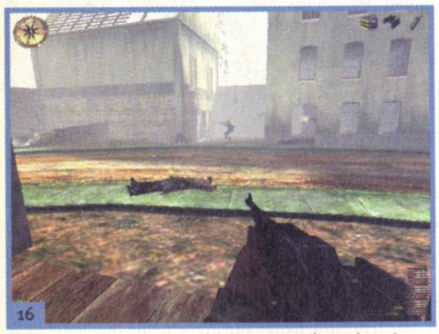
LE TIGRE ET L'EMBUSCADE

Traversez la rue, pénétrez dans la maison en face en vous munissant du **bazooka**. Entrez dans la 2e pièce et placez-vous face à la **fenêtre de gauche.** Regardez vers la gauche pour apercevoir un **char Tigre (15)** ! Tirez à travers le mur perforé en visant le bas de la tourelle, passez à la **fenêtre de droite** et tirez dessus une seconde fois. Retournez à la **fenêtre de gauche**, tirez une 3e fois dessus puis partez dans la première salle car le char sera en position et explosera le mur. Retournez tout de suite dans la 2e pièce, passez à travers le mur, tirez sur le char une 4e fois en courant et partez à droite pour vous réfugier derrière la **butte**. Tirez une 5e fois sur le **char** pour le détruire et approchez-vous afin de neutraliser l'équipage qui essayera de s'enfuir.

Oh, oooh... Houston, on a un problème !

Le reste de l'équipe neutralisera les soldats ennemis qui se trouveront dans le coin, profitez-en pour entrer dans la **maison éventrée** au sud-est. Neutralisez le **soldat** manipulant la **MG42** au 1er étage de la maison située à l'angle de la rue, le **soldat** derrière l'épave de la **voiture** et le **soldat** embusqué dans l'encadrement de la porte d'un des immeubles à gauche. Récupérez les **gourdes** et la **trousse de soins** posées sur les caisses, puis sortez de la maison par passer dans la rue. Entrez dans la maison de l'angle et positionnez-vous au pied de l'**escalier**. Neutralisez les **deux soldats** qui tenteront de descendre puis retournez dans la rue. Vous pouvez abattre des **soldats** sortant des **immeubles en face,** mais si vous ne bougez pas

rapidement, un **nombre illimité de soldats** sortiront **(16)** ! Pour arrêter rapidement le flot d'ennemis, abattez le **soldat** à droite à l'angle de la maison puis foncez au bout de la rue pour éliminer le **soldat** caché derrière le mur. Vous apercevrez les **ruines de l'église** derrière une **barricade** ; comme la rue est bloquée, vous devez trouver un autre passage.


16

Une multitude de cafards sortent des ruines !

L'ÉGLISE

Pénétrez dans le **dernier immeuble en ruine** au nord-est, récupérez la **trousse de soins** et les **munitions** dans la dernière pièce puis engagez-vous dans les bois pour atteindre le **cimetière**. Longez le mur d'enceinte à droite pour atteindre un angle près d'un arbre. Rechargez toutes vos armes et donnez l'assaut en direction de l'**église (17)**. Neutralisez le **mitrailleur de droite**, longez l'église et regardez par la première fenêtre. Abattez les **deux soldats** manipulant les autres mitrailleuses puis retournez-vous car un **soldat** muni d'un fusil arrivera par le sud. Foncez au bout de l'église, arrêtez-vous à l'angle et surveillez ce qui reste de la porte. Éliminez les **deux soldats** qui tenteront une sortie puis pénétrez dans les **ruines**. Neutralisez les **trois soldats** embusqués puis ramassez les **trousses de soins** posées sur la table. Sortez de l'église et dirigez-vous vers le sud-ouest.

17

Chaaaaaargez !

LE CHAMP DE BATAILLE

Engagez-vous sur la route et arrêtez-vous à l'**entrée du champ de bataille (18)**. Munissez-vous du **Springfield** et snipez les soldats allemands qui tenteront de se mettre en position derrière les **sacs de sable**. Vous devez abattre **deux soldats** pour chaque position de **MG42**. Pour ce qui est du bunker à gauche, vos collègues s'en occuperont. Placez-vous au **bout de la tranchée** de droite, attendez un tir de barrage des Nebelwerfer, accroupissez-vous et allez à l'**autre bout de la tranchée**. Snipez le **soldat** qui, dans le **bunker,** vous prendra pour cible puis collez-vous contre la haie. Les **lance-roquettes** ne vous remarqueront pas et vous pourrez vous approcher du **bunker**. Neutralisez les **soldats** qui pourront encore en sortir puis laissez-vous tomber dans le système de **tranchées aménagées**.

18

On va peut-être éviter de passer au milieu...

Nettoyez les tranchées, vous y trouverez une bonne **demi-douzaine de soldats** qui n'attendent qu'une chose : vous trouer la peau ! Faites ensuite sauter les **trois lance-roquettes** le long des tranchées **(19)**. Retournez au bunker, traversez le champ de bataille et dirigez-vous vers le **bunker** au nord-est, en évitant le **champ de mines** (signalé par des panneaux et des piquets). Positionnez-vous dans le **buisson** à l'angle du bunker et éliminez le **soldat** près de l'arbre ainsi que le **sniper** qui se cache à l'angle du mur est. Faites finalement sauter le **4e Nebelwerfer** pour terminer cette dure journée.

19

Une arme de destruction massive bientôt en cendres.

MISSION 4

DERRIÈRE LES LIGNES ENNEMIES
22 juin 1944, NORMANDIE, FRANCE

RENDEZ-VOUS AVEC LA RÉSISTANCE

LE PILOTE AMÉRICAIN

La bataille continue à faire rage entre les Alliés et les Allemands dans le bocage normand. Cette nuit, vous devez retrouver un **pilote yankee**, le **lieutenant Joe Baylor,** et l'amener à la résistance française.

Muni de votre **M1**, décalez-vous à gauche et cachez-vous derrière l'arbre à gauche. Éliminez les **deux soldats** au nord, puis allez récupérer les **grenades** posées au sol à côté de la caisse en bois. À l'intersection, tournez à gauche et neutralisez les **deux Allemands** en train de fouiller le **planeur (01)**. Décalez-vous à droite pour apercevoir le **pilote agenouillé** et l'**officier allemand**. Abattez ce dernier et attendez que le **pilote** prenne une arme et qu'il vous donne quelques explications. Partez en direction du nord-ouest, abattez le **soldat** patrouillant à côté de la **maison de droite** puis partez au sud-ouest vers une autre maison.

01

Ils auront beau chercher, cela ne servira à rien...

LA PATROUILLE ET LA MAISON

Faites attention en approchant du mur car **trois soldats** se cachent derrière. Neutralisez-les puis passez derrière la maison pour éliminer les **deux derniers soldats** de la patrouille. Prenez les **munitions** et la **gourde de soins** puis retournez vers la **maison éclairée (02)** en vous méfiant du **soldat embusqué** dans les buissons au nord. Ouvrez la porte d'entrée, éliminez les **deux soldats** dans la salle à manger puis tournez-vous vers la droite. La porte s'ouvrira sur **deux autres soldats** quelque peu énervés ! Entrez dans la **chambre**, prenez la gourde de soins puis rendez-vous à la porte à gauche. Abattez le **soldat** au pied de l'escalier puis celui à droite sur le chemin. Faites le tour de la maison, entrez dans la **cave**, neutralisez les **deux soldats** qui s'y cachent puis ramassez les munitions, la **trousse et la gourde de soins**. Engagez-vous ensuite sur le chemin au nord.

02

La maison à droite, le soldat embusqué à gauche.

LES FORTIFICATIONS MENANT À L'ÉGLISE

Neutralisez le **soldat** à droite au bout du chemin posté derrière les **sacs de sable**, prenez sa place et tournez-vous vers l'ouest. Lancez une **grenade** pour éliminer le groupe de **trois soldats** discutant au milieu du chemin puis avancez. Après le virage à gauche vous tomberez sur **deux soldats** puis **un troisième** dans le virage à droite. Abattez le **soldat** à gauche de l'**entrée des fortifications** puis sauvegardez. Montez sur le **talus à gauche (03)** et neutralisez tous les **soldats cachés** derrière les sacs de sable en commençant par celui qui vous tirera dessus avec une **MG42**. Retournez ensuite à l'**entrée des fortifications** puis progressez discrètement en direction de l'**église**. Juste devant celle-ci, un **soldat** avec une **MG42** et un **sniper** vous attendront. Abattez le soldat aux commandes de la mitrailleuse, accroupissez-vous puis foncez vers le **sniper** pour le prendre à revers. Mettez-vous ensuite derrière la **MG42** et attendez qu'un **camion** grimpe la pente. Abattez les **six soldats** constituant les renforts puis approchez-le de l'**église**. Ouvrez la porte et le feu sur les **trois soldats** qui attendent votre arrivée puis approchez-vous de l'**autel**. Actionnez le **bouton rouge,** à droite sous le plateau de l'autel, afin de libérer un **passage secret (04)**. Descendez grâce à l'échelle, suivez le tunnel et remettez **Joe Baylor** à Manon.

03

Les Allemands sont vraiment bien retranchés.

04

Et un passage secret, un !

LA DIVERSION

Manon vous confie une mission de diversion afin d'éloigner les troupes allemandes de votre objectif principal : le **poste de commandement** établi dans un bâtiment réquisitionné. Pour cela, vous allez devoir faire exploser quelques charges dans le **parc des chars** et à la **gare de triage**...

LA ZONE DE STATIONNEMENT DES CHARS

Lorsque vous commencerez cette mission, un **camion** passera devant vous. Suivez-le jusqu'au **point de contrôle (05)** puis montez à l'arrière sans faire de bruit. Le **camion** s'arrêtera dans la zone de stationnement **des chars**, descendez, reculez et abattez le **chauffeur** du camion qui arrivera en courant. Le **radio** arrivera aussi en courant, neutralisez-le puis décalez-vous à gauche pour éliminer l'**officier** derrière le **1er char**. Un **autre soldat** arrivera en courant, éliminez-le puis entrez dans la **tente du radio** afin de récupérer une **trousse de soins**. Placez une charge explosive sur le **1er tank**, partez à droite, placez une charge explosive sur le **2e tank** puis neutralisez silencieusement le soldat accroupi dernière sa **MG42**. Retournez au **1er tank**, contournez les **tentes** puis placez la charge à l'arrière du **3e char**. Partez ensuite sur la gauche, récupérez les **munitions** et le **KAR98** au niveau des sacs de sable puis descendez sur la **voie ferrée** pendant que les trois chars exploseront.

05

Montez dans le camion silencieusement. Chuuuuuuuut...

LA VOIE FERRÉE

Abattez le **chien** à droite et partez dans sa direction. Dans la brume vous apercevrez un **soldat** patrouillant à droite de la voie ferrée. Snipez-le ainsi que les **deux soldats** dans le **bunker** à l'intersection des voies **(06)**. Actionnez le **levier de changement de voie** puis pénétrez dans le **tunnel** à gauche. Prenez la **gourde de soins** posée sur la caisse puis abattez le **soldat** en haut des marches, à droite, afin d'entrer dans le **bunker**. Faites le tour des salles, éliminez le **dernier soldat** et récupérez la **gourde** posée sur le banc. Sortez du bunker, continuez à suivre la voie ferrée pour atteindre des **bidons d'essence**. Faites sauter les **bidons** près des **deux soldats** à gauche de la voie, puis le **bidon** à droite pour éliminer le **soldat** qui arrivera du passage entre les falaises.

06

Le levier et le bunker.

LA CASERNE DE LA GARE DE TRIAGE

Engagez-vous dans le passage pour apercevoir la **caserne de la gare de triage**. Snipez le **soldat** aux commandes de la **MG42** au 1er étage puis le **soldat** patrouillant au rez-de-chaussée. Avancez, ouvrez la double porte et neutralisez les **trois gardes** dans le bureau de droite. Prenez la **trousse de soins** posée sur une des étagères puis retournez dans le couloir. Tournez à gauche, montez l'**escalier** et abattez le **soldat** à droite. Ouvrez la porte à gauche, traversez le **balcon** et allez vous mettre aux commandes de la **MG42**. Une **section de soldats allemands** arrivera du passage **(07)**, réduisez-la en miettes puis retournez-vous. Ouvrez la porte, abattez le soldat qui tentera de fuir puis traversez

la pièce. Ouvrez la porte, pénétrez dans la seconde salle et éliminez le **soldat** sur la droite. Traversez la salle, engagez-vous dans le couloir puis utilisez le **monte-charge** pour descendre au niveau inférieur.

Alors messieurs, ça fait quoi d'être le gibier ?

Neutralisez le **soldat** dans le **1er couloir** puis rendez-vous à l'angle du second. Munissez-vous du **KAR98**, snipez le **chien**, le **soldat** patrouillant devant la porte et le **soldat** derrière les vitres du bureau. Approchez-vous de la porte, abattez le **soldat** qui l'ouvrira et pénétrez dans le **bureau**. Prenez les **munitions**, les **grenades** et la **gourde de soins** avant de sortir. Continuez à suivre le couloir, patientez à l'angle suivant et neutralisez le **soldat** qui descendra les marches de l'escalier. Passez dans la salle suivante, éliminez le **soldat** en haut des marches puis foncez dans le **dernier bureau** pour neutraliser le **soldat** présent. Juste avant d'entrer dans le bureau, vous serez passé à côté de la **porte de la sortie**, retournez-y et abattez le **berger allemand** qui essayera de vous déchiqueter.

LA GARE DE TRIAGE

Neutralisez le **soldat**, à gauche en sortant aux pieds du mirador, puis reprenez le **KAR98**. Tournez-vous à droite pour apercevoir la **gare de triage (08)**. Snipez le **soldat** patrouillant sur les voies puis montez sur le **talus** en face (est-sud-est). De cet endroit, vous pourrez sniper le **soldat** dans le **bureau au milieu du pont**. Retournez sur les voies, accroupissez-vous et positionnez-vous au milieu de l'**aiguillage**. Regardez au sud-est, reculez en montant sur le **talus** puis relevez-vous pour sniper les **deux soldats** à l'angle du bâtiment. Foncez vers la gare de triage, abattez le **soldat** qui patrouillera sur le **quai** puis le **soldat** qui descendra l'escalier. Foncez au bout de la voie ferrée, placez la charge explosive sur la **barrière de butée** puis

Cette gare sera le terminus du prochain train...

montez sur le quai. Montez les marches pour atteindre l'angle d'un bâtiment, neutralisez le **soldat** à l'intérieur et prenez la **trousse de soins** posée sur la table. Sortez, positionnez-vous sur le pont et snipez le **soldat** devant sa **guérite** après la grille. Entrez dans le **bureau au milieu du pont**, utilisez le **levier** pour orienter le prochain train sur la voie de garage (et donc sur le butoir, ahahah...) puis retournez sur le pont. Tournez à gauche, montez sur le **quai de déchargement** puis sur le plateau du **camion**. **Henri**, votre chauffeur pour l'occasion, démarrera et se dirigera vers le pont. Neutralisez les **deux soldats** qui apparaîtront à gauche, celui qui sera sur le **talus** à droite, puis regardez le **train allemand** s'écraser sur la **barrière de butée (09)** avant de vous enfuir.

Ça freine plutôt mal un train, non ?

LE POSTE DE COMMANDEMENT

Cette nuit, avec vos différentes diversions, les Allemands ne sauront plus où donner de la tête ! C'est le moment de vous introduire dans le poste de commandement, d'envoyer un ordre erroné par radio puis de voler tous les plans de bataille allemands concernant la région de Saint-Lô (rien que ça !).

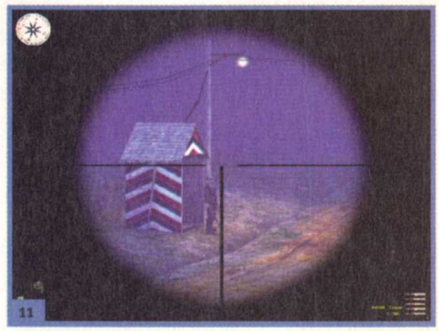
DANS LA GUEULE DU LOUP...

Henri vous déposera à côté d'une **grange**, pénétrez à l'intérieur, prenez la trousse de soins puis approchez-vous de la seconde issue. Vous devez entrer dans le **périmètre ennemi** sans vous faire repérer par les gardes. Pour cela, faites ainsi : dès que vous êtes à l'extérieur partez en direction du **nord-ouest** pour atteindre un **fragment de mur**. Attendez que le garde patrouillant au nord vous tourne le dos puis partez vers l'**ouest** afin de longer le **mur d'enceinte**. Vous apercevrez un soldat patrouillant près des premières tentes, laissez-le continuer sa ronde puis passez entre le muret et le mur d'enceinte en vous accroupissant et surtout sans faire de bruit ! Arrêtez-vous derrière la **dernière tente (10)**, sauvegardez et regardez vers l'ouest : derrière le **buisson** vous apercevrez un **trou dans le grillage**. Glissez-vous dans le trou, munissez-vous du **pistolet** et passez entre les caisses. Abattez discrètement les **trois soldats** derrière le grillage avant qu'ils ne puissent donner l'alerte. Si vous ne réussissez pas, recherchez votre **sauvegarde**, il est essentiel pour la suite que vous restiez indétectable.

Ce n'est pas très visible mais il y a un trou dans le grillage.

UN NETTOYAGE DANS LES REGLES !

Avant de vous introduire dans le périmètre délimité par le grillage, vous avez la possibilité de nettoyer le secteur. Glissez-vous de nouveau entre les **caisses** pour apercevoir la **guérite** à l'entrée de la cour et montrez-vous. Le **soldat vêtu de noir** sortira de la **guérite**, abattez-le puis neutralisez les **deux soldats** derrière les sacs de sable ainsi que celui installé dans le **mirador**. Descendez la colline muni du pistolet, neutralisez le **soldat** patrouillant à l'entrée du secteur des tentes, le **soldat** patrouillant le long du mur d'enceinte à gauche et le **soldat** remontant la colline sur le côté droit. Il ne reste plus que **7 soldats** : le soldat devant la guérite en bas de la colline, les deux soldats juste en face, les deux soldats derrière la grille au bout du chemin et les deux soldats dans les champs, à droite et à gauche de la route. Utilisez le **fusil de snipe**, commencez par abattre le **soldat** devant la **guérite (11)**, les deux en face puis snipez les **quatre autres** en restant le plus loin possible.



Ce soldat est le seul qui risque de donner l'alerte.

Retournez au bout de la route, entrez dans le **périmètre des bâtiments** et à partir de maintenant marchez sans faire de bruit. Un nouvel objectif apparaîtra : trouver le **manuel de mise en oeuvre du Tigre royal**. Vous allez faire le tour de la propriété sur la pointe des pieds pour neutraliser la totalité des gardes à l'extérieur des bâtiments : partez plein est en longeant le mur d'enceinte puis vers le

nord pour atteindre une guérite. Abattez le **S.S.**, continuez vers le nord et neutralisez le **soldat** derrière le mur de droite. Continuez vers le nord, tournez à gauche à l'angle du bâtiment et abattez le **S.S.** devant la nouvelle guérite. Éliminez ensuite les **deux soldats** derrière les sacs de sable à l'ouest puis le **garde** à côté de la grille au nord. Retournez sur vos pas, toujours silencieusement, pour revenir à l'entrée du parc. Cette fois-ci partez à l'ouest en direction des **chars Tigre**. Placez-vous contre l'arbre à l'avant du 1er char et abattez l'**officier S.S.** Attendez que le **soldat** à l'arrière vienne voir ce qui se passe et neutralisez-le. Décalez-vous ensuite vers le nord-ouest pour apercevoir le **soldat** près du grillage et abattez-le. Dirigez-vous ensuite vers les bâtiments pour apercevoir les **3 derniers gardes (12)**. Placez-vous de façon à mettre en ligne les **deux soldats** près de la porte pour les sniper avec une seule balle, puis éliminez le **S.S.** avant qu'il ne rentre dans sa guérite.

3 ennemis, 2 balles...

LE FAUX MESSAGE RADIO ET LE MANUEL TECHNIQUE

Vous devez savoir une chose : à chaque fois que l'**alarme** retentira, **deux parachutistes** partiront à votre recherche ! Donc, dès que vous le pourrez, arrêtez l'alarme. Les soldats ennemis ont l'ouïe fine ne vous étonnez pas alors qu'ils vous repèrent facilement...

Positionnez-vous devant l'**entrée du 1er bâtiment**, munissez-vous du **pistolet**, **sauvegardez** puis ouvrez la porte. Si l'alarme est donnée dans les secondes qui suivent, rechargez votre sauvegarde et attendez quelques secondes avant d'ouvrir de nouveau la porte, le but étant de pénétrer dans le bâtiment sans donner l'alerte. Traversez la pièce de la cheminée, tournez à droite et abattez silencieusement l'**officier** face à vous. Traversez la pièce, montez l'escalier en neutralisant le **second officier** ainsi que les deux **S.S.** Retournez au rez-de-chaussée, tournez à droite et descendez dans la cave. Neutralisez les **deux soldats** sur le qui-vive au pied de l'escalier, puis avancez sans faire de bruit pour récupérer le **manuel de mise en oeuvre du Tigre royal**. Retournez au 1er étage, toujours sans faire de bruit et entrez dans la dernière chambre. Envoyez le **faux message** grâce à la **radio (13)** située dans la **chambre du fond** puis retournez au rez-de-chaussée. Si aucune alarme n'a été enclenchée, sauvegardez.

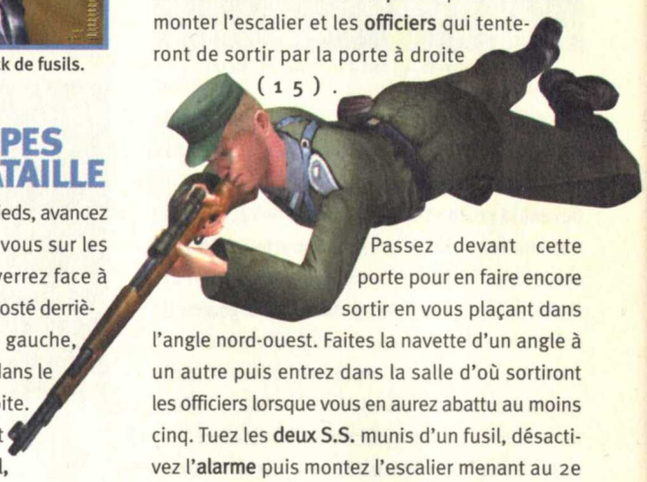
La résistance aura bientôt tout un stock de fusils.

LE GUIDE DES TROUPES ET LES PLANS DE BATAILLE

Sortez du bâtiment sur la pointe des pieds, avancez en direction du nord et positionnez-vous sur les marches devant la porte que vous verrez face à vous. Ouvrez la porte, abattez le **S.S.** posté derrière puis courez. Ouvrez la 1re porte à gauche, neutralisez les **deux S.S.** et l'**officier** dans le bureau puis tournez-vous vers la droite. Abattez les deux officiers qui descendront l'escalier puis le **S.S. muni d'un fusil**, en haut des marches, juste avant qu'il ne déclenche l'alarme ! Montez les marches, tournez à droite et entrez dans l'**aile ouest**. Ouvrez la porte à gauche, abattez le **S.S.**, retournez-vous et éliminez le **S.S.** et l'**officier S.S.** dans la chambre de droite. Vous trouverez une **trousse de soins** au bout du couloir posée sur le **guéridon**. Retournez dans le hall, passez dans l'**aile est** et avancez jusqu'à l'angle du couloir. Surgissez dans la salle à manger, abattez les **deux officiers** près de la table, courez en direction du **boîtier d'alarme** et éliminez les **deux S.S.** qui tenteront de s'approcher. Ouvrez la porte du fond, éliminez l'officier derrière son bureau et récupérez le **manifeste des troupes** posé sur le bureau **(14)** ainsi que la **gourde de soins** et les **munitions**. Retournez au rez-de-chaussée, passez dans la **cuisine** si vous avez encore besoin de soins puis sortez par la porte par laquelle vous êtes entré.

Cette liste constitue un de vos objectifs.

Ouvrez la porte en face de vous au sud-est et que la boucherie commence... Dans les deux premiers bâtiments vous aviez pu entrer discrètement, ce ne sera pas le cas dans celui-ci. Foncez, engagez-vous dans le **couloir** et abattez l'**officier** qui viendra à votre rencontre. Entrez dans la **bibliothèque**, longez le mur de droite, éliminez l'**officier** dans l'angle puis allez éteindre l'alarme en utilisant le **boîtier** près de la cheminée. Neutralisez les **deux paras** qui passeront par la porte à droite puis foncez dans l'escalier. Éliminez l'**officier** qui, à gauche, lance des grenades puis placez-vous dans l'angle nord-est du balcon. Arrosez les **paras** qui tenteront de monter l'escalier et les **officiers** qui tenteront de sortir par la porte à droite (15).



Passez devant cette porte pour en faire encore sortir en vous plaçant dans l'angle nord-ouest. Faites la navette d'un angle à un autre puis entrez dans la salle d'où sortiront les officiers lorsque vous en aurez abattu au moins cinq. Tuez les **deux S.S.** munis d'un fusil, désactivez l'**alarme** puis montez l'escalier menant au 2e étage. Abattez le **dernier officier** situé derrière la table et prenez les **plans de bataille** posés sur la table avant de redescendre au 1er étage.

Accroupi dans les angles, vous serez bien protégé.

LES NOUVEAUX TIGRES ET LA SORTIE

Engagez-vous sur la pointe des pieds, pénétrez dans le couloir à droite et ouvrez la 1re porte. Neutralisez le **S.S.** et l'**officier** puis retournez dans le couloir. Éliminez les **trois parchutistes** retranchés derrière la table, puis prenez les **explosifs** posés à droite. Sortez du bâtiment, foncez en direction des **deux chars Tigre** à l'ouest dans le parc. Faites exploser celui de gauche en premier **(16)** puis munissez-vous du **KAR98** pour sniper l'**officier** et les **deux paras** qui arriveront du 1er bâtiment. Foncez ensuite vers le second char, placez la charge explosive pour le détruire puis snipez l'**officier** et les **deux soldats** qui sortiront du 2e bâtiment.

En détruisant les deux tanks vous obtiendrez la 4e médaille.

Passez la **grille** du parc au nord, placez-vous à côté de la **guérite** et snipez le **soldat** au bout du chemin aux commandes d'une **MG42**. Foncez vers le petit muret à droite, retournez-vous et abattez les **deux soldats** qui tenteront de vous prendre à revers. Utilisez tout ce que vous avez comme grenade vers les **deux snipers** dans le virage à gauche. Foncez vous abriter contre le **muret de la MG42** et retournez-vous pour abattre le **chien** et les **quatre soldats** qui vous auront pris en chasse.

Utilisez ensuite le **KAR98** pour éliminer le **3e sniper** situé à gauche de la route puis foncez vers le pont mais retournez-vous souvent car des **chiens (17)** et des **soldats** pourront encore vous prendre en chasse. Au bout du **pont**, vous trouverez **Manon**, montez dans le **camion** pour terminer cette mission de fou !

Saleté de clebs...

Pour avoir détruit les deux nouveaux chars Tigre, vous obtiendrez la **Médaille de bonne conduite**, la 4e médaille du jeu.

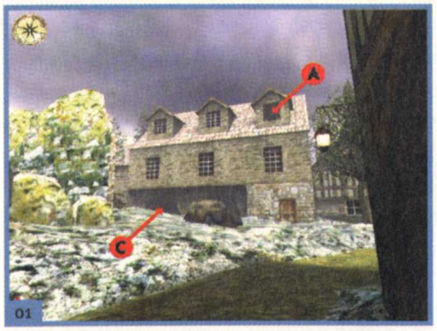
MISSION 5

LES DERNIERS JOURS DU TIGRE
20 AOÛT 1944, LANDENAU, BRETAGNE, FRANCE

LES TIREURS D'ÉLITE

LA PREMIÈRE RUE

Dès le début de la mission, munissez-vous du **Springfield** et foncez droit devant jusqu'à l'angle de la rue. Orientez-vous vers le sud et éliminez le **1er sniper (A)** situé au second étage de la maison au bout de la rue. Avancez, passez dans le trou à gauche pour trouver les **trois permiers soldats américains**. Placez-vous au sommet du monticule, orientez-vous au sud-ouest et neutralisez le **2e et le 3e sniper (B)** aux deux fenêtres du 1er étage de la maison avant qu'ils ne descendent l'un de vos collègues. Traversez la rue, collez-vous contre la maison à l'angle et regardez en direction de l'**épave de la voiture** (sud-est). À gauche, sous une des **arches** de la maison vous apercevrez le **4e sniper (C)**, shootez-le puis entrez dans la maison où vous étiez appuyé. Montez les marches pour arriver dans une chambre éventrée. Attention au soldat allemand qui pourra être placé devant le trou ou dans l'armoire ! Abattez le **5e sniper (D)** dans la maison en face, à la fenêtre de droite, puis retournez dans la rue.



Positions du 1er sniper (A) et du 4e sniper (C).

Positions des 2e et 3e sniper (B), du 5e sniper (D) et du 9e sniper (H).

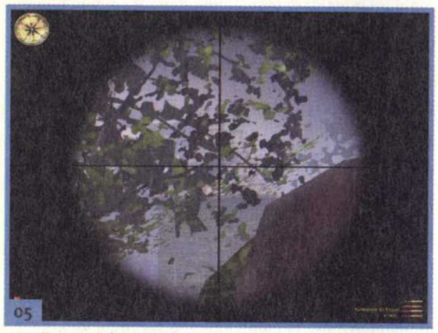
Placez-vous à droite de l'**épave de la voiture** et avancez doucement en pointant votre fusil de snipe vers l'arbre au bout de rue. Le **6e sniper (E)** se trouve sur le toit d'une des maisons au bout de la rue, il est difficile à détecter à cause du feuillage de l'arbre. Le moment le plus propice pour l'apercevoir est lorsqu'un éclair illumine le ciel. Passez à gauche de la **voiture**, orientez-vous vers l'ouest et foncez vous cacher derrière l'**arbre** en face de vous. Accroupissez-vous, orientez-vous au nord-ouest et décalez-vous sur la droite. Abattez le **7e sniper (F)** posté sur le toit d'une maison, à droite de la **cheminée**. Orientez-vous ensuite vers le sud-ouest et montez les marches entre les deux maisons pour pénétrer dans la **pièce des trois snipers abattus** (2e, 3e et 5e). Accroupissez-vous, placez-vous à la seconde fenêtre à droite et orientez-vous vers le nord-ouest. Éliminez le **8e sniper (G)** à travers la **brèche** dans le mur au 1er étage de la **maison au centre de la place**, puis retournez dans la rue. Tournez-vous vers le nord-ouest, montez sur le **monticule** puis orientez-vous vers le sud. Décalez-vous doucement vers la droite et abattez le **9e sniper (H)** caché dans les ruines derrière la maison dont vous venez de sortir. Munissez-vous de la **Thompson**, faites le tour de la **maison au centre de la place** par la droite et repérez un renfoncement entre des ruines et une petite maison cachée par un **buisson**. Approchez-vous de l'angle des ruines puis arrosez le **10e sniper (I)** en tirant en aveugle à travers le **buisson**. Allez vous repositionner sur le **dernier monticule** et **sauvegardez** car la suite va être délicate et vous ne devez pas perdre d'hommes si vous voulez obtenir la **5e médaille** du jeu...

Positions du 6e sniper (E) et du 7e sniper (F).

Positions du 8e sniper (G) et du 10e sniper (I).

L'ÉQUIPE DU BAZOOKA

Orientez-vous vers le sud-ouest et foncez vous cacher derrière la **seconde épave de voiture**. Orientez-vous vers le sud-ouest et neutralisez le **11e sniper** caché dans le **clocher de l'église (05)**. Rechargez votre **Springfield** et **sauvegardez** car à partir de ce moment, vous allez devoir effectuer 3 tirs de précision en très peu de temps, ce qui est donc extrêmement difficile à réaliser. Munissez-vous de la **Thompson**, courez, passez par le mur cassé et postez-vous contre la **maison éventrée** à droite. Abattez le **soldat** en embuscade par la brèche, munissez-vous du **Springfield** puis postez-vous à l'angle de la maison pour effectuer la difficile séance de snipe. Abattez le **12e sniper (J)** caché derrière le mur à gauche de la route, éliminez ensuite le **13e sniper (K)** situé au dernier étage de la maison en flammes puis décalez-vous à gauche sur la rue pour neutraliser le **14e sniper (L)** situé dans les décombres, à droite de la maison en flammes. Dès que vous aurez réussi votre coup, retournez à l'abri de la maison éventrée et sauvegardez !



Le 11e sniper est lui aussi difficile à détecter...

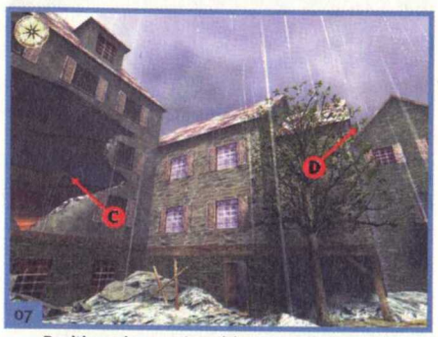
Si tout s'est bien passé, votre groupe de 3 soldats aura augmenté de 2 unités. Le but est maintenant de **garder en vie les 5 rangers** Remettez-vous à l'angle de la maison éventrée, muni du **Springfield**, et surveillez la porte de la maison au sud-ouest, à l'angle de la rue. Abattez le **soldat** qui apparaîtra dans l'encadrement de la porte, puis tournez-vous vers l'ouest pour neutraliser le **15e sniper (L)** qui aura pris position à la place du 14e. Courez vous mettre à l'abri de la porte d'entrée de la maison éventrée, orientez-vous vers le sud-ouest et snipez le **soldat** qui sera dans l'encadrement de la fenêtre de la maison qui se trouve à l'angle de la rue. Positionnez-vous au milieu de la rue, regardez la maison au nord-ouest et abattez le **16e sniper (M)** situé dans la brèche au 1er étage. Tournez-vous vers le sud-ouest, montez les **escaliers** qui mènent à la maison à l'angle de la rue pour trouver l'**équipe au bazooka**. Celle-ci sera décimée mais vous pourrez quand même récupérer le **bazooka** avant de retourner dans la rue. Suivez la route pour atteindre une **grille**, patientez calmement qu'une section allemande vienne ouvrir la grille et réduisez-la en miettes ! Laissez votre équipe entrer en premier dans le tunnel puis suivez-les.

Positions du 12e sniper (J), du 13e sniper (K), des 14e et 15e sniper (L) ainsi que du 16e sniper (M).

DÉROBER LE TIGRE

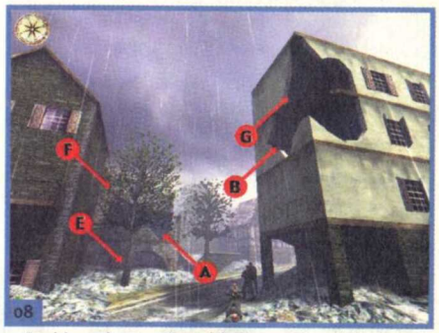
LE PANZER ET L'HÔTEL

Dès le départ de cette nouvelle partie, retournez-vous et foncez dans la maison où se trouvent les **3 infirmiers** (qui s'ajoutent à votre groupe porté à 8 éléments). Placez-vous à la première fenêtre à gauche et snipez les **3 soldats allemands** en position à l'angle de la rue. Passez à la seconde fenêtre et commencez à arroser le **Panzer** grâce au **bazooka**. Après quatre tirs le char explosera, attendez que l'**aviation** arrête son **bombardement** puis retournez dans la rue. Contournez le **Panzer** par la droite et avancez dans la rue, abattez les **trois panzergrenadiers** qui sortiront de la maison d'en face. Après le bombardement de la maison de gauche, longez le mur de droite et abattez le **1er sniper (A)** situé dans les ruines à l'ouest-sud-ouest. Orientez-vous ensuite vers le sud-ouest et abattez le **2e sniper (B)** situé dans la brèche au **2e étage de l'hôtel**. Retournez-vous (sud-est) et éliminez le **3e sniper (C)** situé au deuxième étage de la maison bombardée. Tournez-vous ensuite plein sud et visez le **toit** de la dernière maison, vous apercevrez le **4e sniper (D)** que vous devez impérativement sniper.



Positions du 3e sniper (C) et du 4e sniper (D).

Entrez dans la maison où sont sortis les **3 panzergrenadiers** et montez au 1er étage muni de votre **Thompson**. Éliminez le **S.S.** devant la fenêtre et le **soldat** caché dans l'armoire. Regardez par la fenêtre et neutralisez le soldat allemand retranché dans l'appartement sur la gauche si vous le pouvez. Montez au second étage et neutralisez le **S.S.** devant la fenêtre ainsi que l'autre **soldat** caché dans l'armoire, puis regardez par la fenêtre et abattez le soldat allemand sur la gauche si cela n'a pas été fait. Prenez la **trousse de soins** posée sur la table de chevet. Retournez dans la rue et longez le mur de gauche en direction du sud-ouest pour atteindre l'intersection. Muni de la **Thompson**, neutralisez le **5e sniper (E)** situé au sud dans la **cave de la maison en ruine**. Munissez-vous du **Stringfield**, reculez en visant le 1er étage en ruine pour finalement abattre le **6e sniper (F)**. Il y a un **7e sniper (G)** au **3e étage de l'hôtel**. Pour le neutraliser placez-vous à droite de l'intersection pour obtenir un angle de tir acceptable.



Positions du 1er sniper (A), du 2e sniper (B), du 5e sniper (E), du 6e sniper (F) et du 7e sniper (G).

Engagez-vous sur la route partant au sud-ouest en longeant le mur de l'**hôtel**. Abattez le **S.S.** qui tentera une sortie et pénétrez dans l'**hôtel**. Neutralisez les **deux panzergrenadiers** présents au rez-de-chaussée puis montez à l'étage. Éliminez le **soldat** et le **S.S.** dans le couloir puis les **deux panzergrenadiers** qui se retrancheront dans la dernière chambre. Attention à l'armoire, il se peut qu'il s'y trouve un **soldat**. Sauvegardez et allez aider tout de suite vos **infirmiers** dans la rue. En effet, le **8e sniper** se postera au pied de la tour au sud-est et commencera à leur tirer dessus ! Snipez-le. Remontez la route en direction de l'ouest en longeant le mur de l'**hôtel** et arrêtez-vous à l'angle. En face, entre deux maisons vous apercevrez le **9e sniper**, abattez-le puis retournez dans la dernière chambre de l'hôtel. En vous approchant de la brèche et en levant la tête vous pourrez shooter le **10e sniper** situé à l'étage au-dessus. Sortez de l'hôtel, tournez à droite et longez le mur pour atteindre une nouvelle intersection.

LES DERNIÈRES POCHES DE RÉSISTANCE

Arrêtez-vous à l'angle, traversez la rue en directon de l'ouest puis regardez la maison éventrée au nord-est. Snipez les **deux S.S.** au 1er étage puis le **panzergrenadier** qui arrivera de l'ouest. Partez vers l'ouest en longeant les murs à gauche puis montez les **marches** que vous trouverez. Au sommet de l'escalier, **trois panzergrenadiers** vous attendront, neutralisez-les, redescendez les marches puis retournez-vous.

Vous apercevrez une **tour** avec, à son sommet, une fenêtre. Traversez la rue et postez-vous sur les marches de la maison éventrée. Éliminez le **11e sniper** dès que vous en aurez l'occasion, tournez-vous vers le nord-ouest puis neutralisez le **12e sniper** posté sur le toit d'une maison.

09

Positions du 11e sniper (H) et du 12e sniper (I).

Avancez, tournez à droite et montez les quelques marches de la maison suivante. **Deux S.S.** retranchés dans les décombres vous attendront. Neutralisez-les en restant dans l'encadrement de la porte puis fouillez la pièce. Vous trouverez une **trousse de soins** posée au sol et peut-être un **panzergrenadier** dans l'armoire. **Sauvegardez** puis retournez dans la rue en sortant par la brèche dans le mur. Partez plein ouest et arrêtez-vous à l'angle de la maison. Munissez-vous du **Springfield** et éliminez le **13e sniper** dans la maison à l'ouest (1er étage, fenêtre du milieu). Avancez un petit peu, éliminez le **14e sniper** situé sur un muret à droite de la maison, à l'ouest. Continuez à avancer plein ouest jusqu'à l'angle d'un bâtiment. Abattez les **deux panzergrenadiers** qui arriveront de la droite puis préparez-vous à une grosse bagarre !

Un **groupe d'Allemands** contrôle un **petit pont de pierre**. Dès que vous serez repéré, un **soldat** et un **S.S.** viendront à votre rencontre. Éliminez-les puis utilisez l'escalier à droite pour entrer dans une pièce donnant accès au pont. Neutralisez les **trois soldats** présents puis traversez le **pont**. Suivez le couloir jusqu'à la pièce suivante et abattez le **panzergrenadier** qui s'y sera retranché. Retournez dans la rue et passez sous le pont de pierre, suivez le chemin, neutralisez les **deux panzergrenadiers** sur le balcon **(10)** au nord-nord-est puis longez le mur de gauche pour atteindre l'angle de la rue.

10

Les panzergrenadiers se cachent dans les ruines.

LE TIGRE

Munissez-vous du **Springfield** et neutralisez le **15e sniper** situé dans la tour éventrée à l'est-nord-est. Tournez-vous à droite et postez-vous au pied de l'**arbre** en vous orientant vers le nord. À droite vous apercevrez un buisson et derrière celui-ci, dans la brume et le long d'un mur, le **16e sniper**. Engagez-vous dans les premières ruines à droite, continuez vers le nord puis tournez à gauche pour éliminer le **17e sniper** à l'entrée de la **mairie (11)**. Passez derrière l'arbre à proximité, orientez-vous vers le nord-est et neutralisez le **18e sniper** dans la maison éventrée. Faites le tour des ruines et placez-vous sur la **route** en face de la mairie. Orientez-vous vers le sud-ouest et snipez les **deux S.S.** embusqués sur un **balcon** à gauche de la **mairie**.

11

La mairie, le but de votre mission !

Pour pénétrer dans la **mairie**, n'utilisez pas la porte principale. Préférez le **passage discret** à gauche de la mairie, vous permettant d'entrer en neutralisant deux panzergrenadiers. Restez tranquillement dans cette salle et abattez les **quatre panzergrenadiers** qui essayeront d'entrer. Passez ensuite dans le hall d'entrée, pénétrez dans la pièce en face et tuez les **trois S.S.** cachés derrière les caisses. Passez par la porte à gauche, snipez le **dernier S.S.**, à gauche du **Tigre,** puis approchez-vous de votre objectif. Lorsque tous les membres de votre équipe seront près du char, vous vous en emparerez ! Pour avoir réussi à protéger les trois membres de l'équipage spécial du tank, vous obtiendrez la **5e médaille** du jeu, la **Distinguished Service Medal**.

LA CHASSE DU TIGRE - PHASE 1

LE PREMIER VILLAGE

Maintenant que vous êtes aux commandes du **nouveau Tigre**, vous n'avez rien à redouter des **soldats allemands** équipés d'armes de poing ! Pénétrez dans le village et suivez la route. Les seules choses dangereuses dans ce premier village sont : des **soldats munis de panzerfausts** dans la 2e et la 4e maison dans le 1er virage, un **soldat** derrière la 4e maison, un **soldat** près des dernières maisons à gauche, et un **canon de 88 mm (12)** situé dans les ruines au nord-ouest. Profitez-en pour détruire l'**engin semi-chenillé** qui tentera de fuir. Suivez la route partant vers le sud et sortez du 1er village. Lorsque la route tournera à droite, un **Panzer III** apparaîtra sur la colline à droite, détruisez-le puis suivez la route pour apercevoir l'entrée du second village.

12

Les restes du canon de 88 mm et un engin semi-chenillé.

LE SECOND VILLAGE

Tirez en direction de la seconde maison à gauche car juste devant, les Allemands ont installé un **canon de 88 mm**. Décalez-vous sur la gauche de la route et longez le mur, un **Panzer III** viendra s'installer devant le canon de 88 mm. Détruisez-le ainsi que le **Tigre I,** à droite de la route, caché par l'arbre et les buissons **(13)**. Suivez la route sans vous préoccuper des soldats qui tenteront de vous arrêter, de toute façon ils n'en ont pas les moyens...

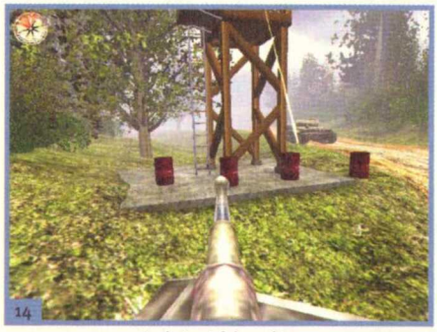
13

Les restes d'un Tigre I, d'un Panzer III et d'un canon de 88 mm.

PHASE 2

Suivez la route, tournez à gauche à l'intersection et mystifiez le **Panzer III** situé de l'autre côté du **pont**. Retournez à l'intersection, engagez-vous sur la route de droite en direction de l'ouest et détruisez le **canon de 88 mm** stationné juste après la **maison**. Tournez-vous rapidement vers le sud-ouest et détruisez le **2e canon de 88 mm** au bout du champ. À l'intersection suivante, continuez tout droit. Juste après l'intersection, montez sur le **talus** à droite mais

tournez la **tourelle vers la gauche** pour détruire le **Tigre I** caché derrière les buissons. Suivez la route mais ne vous engagez pas tout de suite dans la petite descente. À gauche vous distinguerez un **mirador**, tirez à sa base pour faire sauter des **bidons d'essence (14)** et ainsi attirer un **Tigre I**. Détruisez-le puis engagez-vous sur la route de gauche en direction du sud-ouest en détruisant le canon de 88 mm à l'ouest. Vous tomberez nez à nez avec **deux Panzer III** ! Tirez et reculez en essayant de faire face à un seul char en même temps. Continuez à suivre la route pour entrer dans une ville. Lorsque vous arrivez au carrefour principal, détruisez le **Tigre I** à gauche puis tournez-vous à droite afin de neutraliser le soldat muni de panzerfausts. Allez tout au bout de la rue pour terminer votre petit tour en blindé.



J'vais tout faire péter

Un sniper se cache sur ce balcon !

Vous devez protéger le pont : les Allemands ont **miné le pont** et il ne leur reste plus qu'à utiliser un **détonateur** pour le faire sauter ! Munissez-vous du **Springfield** et repérez l'endroit où se trouve le **détonateur (16)**. Snipez les **trois premiers soldats** qui s'accroupiront pour l'utiliser puis **rechargez** rapidement. Vous devez impérativement ne pas attendre de ne plus avoir de munitions dans le chargeur pour recharger, sinon le pont explosera. Une fois que le **Tigre** sera sur le **pont** et qu'il aura fait sauter le **détonateur**, utilisez les **jumelles** afin de donner des **cibles** à l'aviation. Donnez toujours la priorité aux **deux chars** qui se regroupent au bout de la rue, face à votre **Tigre**. Après avoir détruit une bonne **dizaine de chars**, un **Tigre** apparaîtra le long du fleuve et l'aviation ne pourra plus vous aider ! Si vous avez correctement aidé votre **Tigre royal**, il en viendra finalement à bout. Faites attention aux soldats qui monteront l'escalier et qui tenteront de vous prendre à revers.

Ils ne doivent pas toucher au détonateur !

MISSION 6

RETOUR À SCHERZEN
18 janvier 1945, LIGNE SEIGFRIED, ALLEMAGNE

LE PONT

JUSQU'À LA TOUR

Munissez-vous de la **Thompson**, avancez sur la pointe des pieds et abattez le **soldat** dans la ruelle à gauche. Tournez-vous rapidement vers la droite et neutralisez le **panzergrenadier** qui s'enfuiera. Collez-vous contre le mur de gauche, accroupissez-vous et attendez qu'un **second panzergrenadier** passe dans votre ligne de mire. Retournez-vous, engagez-vous dans la **ruelle** et neutralisez un nouveau **soldat**. Avancez jusqu'au rétrécissement, tournez-vous vers la droite et éliminez le **soldat** dans le coin. Ce sont ensuite **trois soldats** qui se cacheront sous les voutes à gauche que vous devrez neutraliser. Au-dessus de la **seconde voute** vous apercevrez un **sniper** posté sur un balcon **(15)**, shootez-le puis partez en direction du sud pour apercevoir une porte ouverte. Neutralisez les **deux soldats** et le **panzergrenadier** présents dans la maison, puis approchez-vous de la porte de sortie en étant accroupi. Abattez le **panzergrenadier** qui patrouillera dehors puis snipez le **panzergrenadier** et le **soldat** qui sortiront de la tour de l'autre côté de la rue. Entrez dans la **maison de gauche** et montez le plus haut possible. Récupérez le matériel posé au sol puis placez-vous devant le trou et regardez le pont au sud.

LA FORÊT DE SEIGFRIED - PHASE 1

LE 1ER CANON DE 20 MM

Partez en direction du sud-sud-ouest, arrêtez-vous lorsque vous apercevrez une **falaise** au sud-sud-est. Le **1er soldat** se trouve pratiquement à l'extrémité à droite. Utilisez le **Springfield** pour l'abattre puis orientez-vous au sud-sud-ouest pour apercevoir une **autre falaise,** juste en face de vous dans le brouillard. Avancez prudemment et snipez le **2e soldat** avant de vous rendre au pied de la falaise. Partez plein ouest et arrêtez-vous au pied d'une sorte de marche. En vous tournant vers le nord-est vous apercevrez le **1er canon de 20 mm** et le **1er garde** juste à gauche. Pivotez rapidement sur la droite pour apercevoir et éliminer le **2e garde**. Foncez vers le **canon (01)**, placez une **charge explosive** dessus puis retournez au pied de la marche. Orientez-vous plein nord et avancez un peu pour sniper un **soldat**. Avancez doucement pour que **deux autres soldats** viennent à votre rencontre. Neutralisez-les puis continuez à avancer. Vous commencerez à distinguer un **poste de garde** dans le brouillard. Snipez le **garde** puis le **soldat** qui descendra la pente au nord-est.

Le 1er canon de 20 mm.

LES BUNKERS ET LE 2E CANON DE 20 MM

Placez-vous devant le poste de garde et tournez-vous vers l'ouest. Vous arriverez sur un **poste de garde muni d'une mitrailleuse**, snipez les **deux soldats** puis placez-vous devant le poste de garde. Partez en direction du sud-ouest sur la pointe des pieds. Vous allez tomber sur un **nouveau poste de garde**, snipez le **garde debout** pour faire bouger **deux soldats**. Neutralisez-les le plus rapidement

possible puis snipez le **soldat** aux commandes de la mitrailleuse. Passez devant le poste de garde et cachez-vous contre le **rocher** juste après. Orientez-vous au sud-ouest et neutralisez le **sniper** au sommet de la **falaise**. Allez au pied de la **falaise** puis partez en direction du sud-est. Vous arriverez face à une **autre falaise**, éliminez le **sniper** posté à son sommet puis allez au pied de la falaise. Partez ensuite vers le sud, vous arriverez sur un **bunker (02)**. Snipez les **quatre soldats** à l'intérieur puis placez-vous devant le bunker. Partez plein ouest, éliminez les deux soldats dans le poste de garde et continuez vers l'ouest. Au bout du chemin, vous apercevrez sur la droite un 2e bunker. Nettoyez-le de ses occupants, placez-vous devant et partez vers le nord-est. Vous tomberez sur le **2e canon de 20 mm**, éliminez les **deux gardes**, faites-le sauter puis retournez devant le **1er bunker**. Partez vers le sud pour passer à la seconde partie de la mission.

Les bunkers sont faciles à nettoyer...

PHASE 2

Avancez vers le sud, snipez le **garde** posté sur la terrasse en face de vous, puis contournez la terrasse par la gauche et sur la pointe des pieds pour atteindre un **bunker**. Munissez-vous de votre **Thompson**, éliminez le **garde** à l'entrée puis pénétrez dans le **sas**. Abattez les **deux soldats** qui arriveront puis visitez toutes les pièces du bunker. Prenez les **grenades** et les **trousses de soins,** puis utilisez l'**échelle** dans la salle des munitions pour passer sur le **toit**. Placez la **charge explosive** sur le **3e canon de 20 mm (03)** puis déguerpissez pour ne pas exploser avec.

Celui-ci n'a pas été trop dur à trouver.

Partez vers le sud pour atteindre un **second bunker**. Snipez les **trois soldats** à l'intérieur puis placez-vous devant. Tournez-vous vers l'est et suivez le mur puis la limite de la forêt et enfin un autre mur pour tomber sur un **garde**. Snipez-le puis continuez à longer le mur mais méfiez-vous lorsqu'il fera une courbe car juste derrière vous tomberez sur un **autre bunker**. Éliminez le **soldat** aux commandes de la **MG42** puis continuez à longer le mur pour terminer cette mission de destruction.

DIE STURMGEWEHR

LES PAPIERS

Pour dérober le prototype d'une nouvelle arme, vous allez devoir rester discret, du moins au début de la mission. Avancez vers l'**entrée de la base** et attendez que le **garde** parte vers la gauche pour passer discrètement la grille. Tournez à droite, accroupissez-vous, contournez les caisses puis partez vers le nord pour atteindre l'entrée du bunker. Munissez-vous du **pistolet avec silencieux**, entrez sur la pointe des pieds et tournez à droite à l'intersection. Éliminez l'**officier** dans la petite pièce puis dérobez l'**uniforme (04)** posé sur la table. Rangez votre arme, retournez dans le couloir et foncez droit devant vous. Entrez dans la pièce au bout du couloir afin de trouver une **trousse de soins** et les **papiers niveau 1**. Retournez dans le couloir, tournez à gauche et descendez l'escalier menant aux installations souterraines.

Vous déguiser est indispensable pour le succès de la mission.

Au pied de l'escalier, un **S.S.** vous demandera vos **papiers**, montrez-les-lui puis tournez-vous vers la droite. Engagez-vous dans le couloir et entrez dans la pièce en face de vous, remplie de caisses en bois. Munissez-vous du **pistolet**, passez l'issue au fond de la pièce et éliminez l'**officier** dans la salle suivante. Rangez votre arme, récupérez les **papiers niveau 2** sur la table puis retournez dans le couloir. Au bout de celui-ci, un **second point de contrôle** vous obligera à montrer patte blanche. Passez la porte à gauche et traversez le sas pour atteindre les entrepôts.

LES PLANS ET LE STOCK DU PROTOTYPE STG44

Descendez les quelques marches et engagez-vous dans le **tunnel** en passant par la droite. Au bout du tunnel, vous apercevrez une **double porte** à droite, entrez et approchez-vous du **scientifique** derrière la cuve. Abattez-le, dérobez les **plans du Stg44 (05)** posé sur la table puis retournez dans le couloir. Fermez la porte et allez tout au bout pour trouver un **soldat** et un **scientifique** en train de discuter. Placez-vous derrière le scientifique, sortez la Thompson et abattez les deux Allemands. Rangez votre arme puis ouvrez la double porte derrière eux et dérobez tous les **Stg44**.

C'est marrant, cela ressemble à un AK47...

L'EXTRACTION

Placez une **charge explosive** à côté des caisses puis foncez au **boîtier d'alarme** juste devant la double porte. Après l'explosion, une section de soldats viendra dans votre direction. Utilisez le **boîtier** pour arrêter l'alarme et attendez... Le **premier soldat vous saluera** (un bug ?) ! Profitez-en pour partir, aucun soldat ne vous attaquera. Sortez du **bunker**, tournez à gauche puis traversez la **première cour** en direction du nord-ouest. Engagez-vous le long du bâtiment en direction du nord puis traversez la **seconde cour** en direction de la grille au nord-est. Passez la **grille**, tournez à gauche puis longez le **grillage** pour terminer cette mission. Facile, non ?

COUPURE DES TRANSMISSIONS

LE POSTE DE COMMANDEMENT RADIO

Avancez, attendez que le soldat parte vers la droite puis glissez-vous derrière lui. Attendez que le **soldat** et l'**officier** soient bien en ligne pour les abattre au pistolet avec une balle. Entrez dans la ville sur la pointe des pieds et ouvrez la **seconde porte à droite**. Éliminez l'**officier** qui se jettera sur le boîtier d'alarme

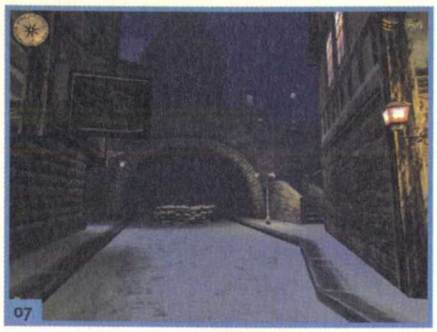
puis ressortez tout de suite. Munissez-vous de la **Stg44** et engagez-vous dans la rue en direction de l'est. Ouvrez la **seconde porte à gauche**, traversez la pièce pour atteindre un couloir. Tournez à droite, montez l'**escalier** et abattez le **S.S.** au sommet des marches. Neutralisez l'**officier** et le **soldat** dans la petite pièce suivante, coupez l'**alarme** puis placez-vous dans un coin. Patientez puis éliminez les **deux soldats** qui entreront. Retournez au sommet de l'escalier et ouvrez la porte à gauche pour passer sur le **balcon**. Accroupissez-vous, tournez à gauche et marchez sur la pointe des pieds pour apercevoir le **poste de commandement radio (06)**. Mettez-vous bien au bout du balcon, accolez-vous au mur et sortez le **Springfield**. Snipez le **soldat** près de la **guérite** au sud-est pour qu'il ne donne pas l'alerte puis snipez le **soldat** dans le mirador à l'est-sud-est. Neutralisez le **soldat** patrouillant entre les baraquements puis le **soldat** au bout du camp devant une **guérite**. Décalez-vous ensuite sur la droite pour éliminer le **soldat** dans le mirador à gauche. Pour finir le nettoyage de la zone, lancez une grenade sur le **poste de garde,** juste sous le balcon, afin de neutraliser les **deux soldats**.

06

Vous devez nettoyer le secteur.

LES RUES DE LA VILLE

Redescendez dans la rue puis retournez au **1er carrefour**. Tournez à gauche en direction du sud muni du **pistolet** et éliminez les **deux soldats** et l'**officier** au bout de la rue. Collez-vous contre le mur de gauche, munissez-vous du **fusil de snipe** et abattez le **sniper S.S.** situé au sud-ouest sur un balcon. Collez-vous ensuite contre le mur de droite et éliminez le **second sniper S.S.** situé sur un autre balcon, à l'est-sud-est. Engagez-vous dans la rue partant à l'est et arrêtez-vous au petit muret à droite. Snipez le **soldat** aux commandes d'une **MG42** dans un **poste de garde,** à l'est-sud-est sous un **pont de pierre (07),** puis allez récupérer la trousse de soins et les grenades sur la pointe des pieds. Vous apercevrez un **escalier** à droite, montez les marches discrètement et abattez silencieusement l'**officier** en face de vous. Les trois gardes



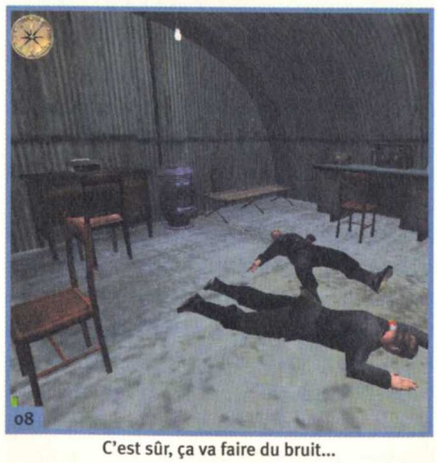
07

Le poste de garde et l'escalier.

patrouillant sur le pont seront quand même alertés, débarrassez-vous-en, ensuite partez au nord. Suivez la route jusqu'au **camp retranché**.

LE FEU D'ARTIFICE

Neutralisez le **soldat** qui pourra encore patrouiller autour des **baraquements**. Entrez dans chaque baraquement et éliminez les **deux S.S.** qui s'y trouveront. Maintenant qu'il n'y a plus d'ennemis, placez les **6 charges explosives (08)**, une à l'arrière de chaque baraquement et deux dans chaque baraquement. Dès que le compte à rebours commencera, courez vers le sud pour sortir du camp retranché. Tout le **poste de commandement radio** va partir en fumée et ce n'est pas le moment de rester dans les parages. Remontez la rue jusqu'au pont de pierre où vous allez croiser **trois soldats** vêtus en kaki et blanc et **deux soldats** entièrement blancs. Ces derniers sont générés automatiquement par le jeu donc ils reviendront vous em... (et le mot est faible !) jusqu'à la fin de la mission. Suivez la route vers le sud pour arriver sur une **place avec des arches** à gauche. Neutralisez les **deux soldats** à droite, munis de MP40 et poursuivez vers le sud-ouest. Il commence à y avoir de plus en plus de monde ! Tout au bout de la rue vous arriverez face à un **escalier**, montez les marches, sauvegardez puis pénétrez dans les **quartiers du commandant en chef S.S.** Éliminez le **commandant** et le **soldat** vêtu de blanc puis passez par la **fenêtre** pour vous enfuir.



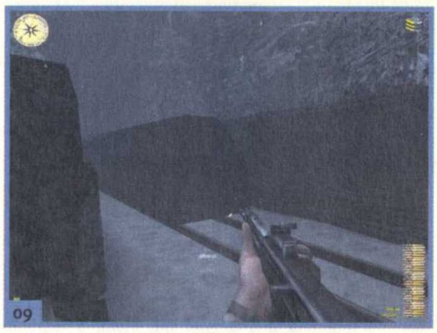
08

C'est sûr, ça va faire du bruit...

LE TRAIN POUR SCHMERZEN

LE PARC

Prenez la **gourde de soins** posée sur la caisse puis sortez de la ruelle pour pénétrer dans un **parc**. Longez le mur d'enceinte à gauche pour atteindre une porte gardée par **deux soldats** et un **chien**. Éliminez-les puis postez-vous à leur place. Orientez-vous ensuite vers le nord et approchez-vous d'un **petit pont**. Lui aussi est gardé, neutralisez les **trois soldats** et le **chien** puis traversez-le. Continuez vers le nord pour atteindre la **sortie du parc**. **Trois soldats** et un **chien** vous en bloqueront l'accès, éliminez-les, sauvegardez puis engagez-vous dans la **ruelle**. Neutralisez les deux soldats et le chien puis approchez-vous de la caisse en bois. Abattez le **soldat en embuscade** à droite de la caisse, prenez la **trousse de soins** et les munitions puis approchez-vous de la **brèche** au nord. Laissez le **train** passer **(09)** puis traversez la **voie ferrée**. Partez vers l'ouest, abattez les **deux chiens** et le **soldat** protégeant la voie pour atteindre la gare.



09

Ne vous jetez pas trop vite sur les rails !

LES GÉNÉRATEURS

Munissez-vous du **Springfield**, abattez les **trois gardes** postés au sommet de la **tour de contrôle** puis longez le mur de gauche. Neutralisez le dernier sur la voie, puis utilisez l'**escalier** pour monter sur le **quai de la gare.** Il n'y a pas mal de **miradors** avec les soldats munis de **MG42**, surtout ne restez jamais dans le faisceau des projecteurs. Dirigez-vous silencieusement vers le sud, passez le **1er grillage** puis orientez-vous vers l'ouest. Aidez-vous des **caisses** pour atteindre le **2e grillage** puis collez-vous contre le mur de droite. Observez le mouvement des faisceaux de lumière, puis longez le mur pour passer sous le mirador de droite. À l'ouest vous trouverez un **escalier**, montez les quelques marches pour atteindre les **deux générateurs**. Passez le grillage au nord pour apercevoir un **baraquement (10)**, neutralisez les **trois soldats** et le **chien** gardant le **panneau électrique**, récupérez les **gourdes de soins** et les **munitions** sur les étagères puis coupez l'électricité.

Retournez sur le **quai de la gare** en faisant toujours attention aux projecteurs puis entrez dans le **bâtiment** au centre du quai. Attendez dans l'**entrée** que les ennemis viennent à vous (une demi-douzaine), éliminez-les puis passez dans l'**entrepôt**. Engagez-vous dans le **premier couloir à droite** et commencez à faire le ménage. Le but est de monter au 1er étage grâce à l'escalier (2e porte à gauche) puis de vous rendre dans le **dernier bureau à gauche** afin d'envoyer votre **message radio**.

Le panneau de commande se trouve dans ce baraquement.

ASSAUT FINAL SUR LE FORT SCHMERZEN – LES INSTALLATIONS DE CARBURANT

BIENVENUE EN ENFER !

Alors là, les troupes allemandes vont vous donner du fil à retordre ! Vous voici à la tête d'un **commando** afin de prendre d'assaut le Fort Schmerzen. Vous arriverez dans des **wagons de marchandises** et le moins que l'on puisse dire c'est que vous allez vous mettre dans un sacré merdier ! Vous serez en charge de **9 rangers** constituant la crème de la crème mais cette attaque va devenir une vraie boucherie... Pour obtenir la **6e médaille du jeu** (**Army Commendation Medal**), vous devez avoir au maximum 4 morts dans votre équipe lors de cet assaut... Je sais, ce n'est pas facile et il va falloir avoir un peu de chance pour vous en sortir.

Effectuez rapidement une **Quick Save**. Munissez-vous de la **Stg44**, placez-vous dans le **coin sud-ouest du wagon**, lorsque celui-ci ralentira, vous apercevrez un **mirador** avec **deux soldats**. Avant même que le train ne s'arrête, abattez le **1er soldat**. Tournez-vous rapidement à l'est-sud-est et neutralisez le **1er garde** dans la tour de guet. Vos gars vont commencer à sortir, profitez-en pour vous mettre à la porte de droite et supprimer le **2e soldat** sur le **mirador**. Passez à l'autre porte, tournez-vous vers le nord-est et neutralisez le **soldat** dans le **second mirador**. Lors de cette phase de combat vous ne devez avoir qu'un seul tué au maximum **(11)** ! Si ce n'est pas le cas, utilisez le **Quick Load** et recommencez.

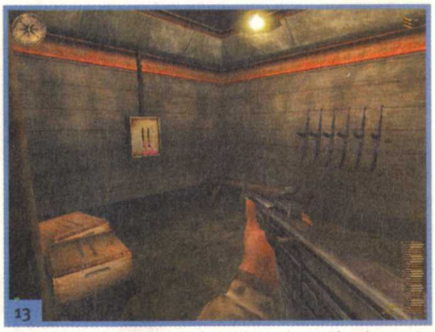
Si vous n'êtes pas assez rapide et précis, voici ce qui arrivera...

Munissez-vous de la **Thompson** et allez vous réfugier derrière une des **caisses sur le quai** afin de vous protéger des **snipers** situés à l'avant du train. Vous devez impérativement sniper les **gardes** qui apparaîtront dans les **deux tours de guet** à tour de rôle, en tout une demi-douzaine de soldats. Lors de cette phase, vous devez, ici encore, ne subir qu'une ou deux pertes au maximum. Munissez-vous ensuite du **Springfield** et allumez les **snipers** dans les deux tours de guet à l'avant du train. Lorsque vous les aurez tous abattus, le **capitaine** vous fixera un nouvel objectif, à savoir libérer les **prisonniers de guerre**. Pour cela, la grande porte sous l'auvent du quai s'ouvrira.

Le capitaine vous ordonne de libérer les prisonniers.

LES PRISONNIERS

Rechargez toutes vos armes et commencez à sniper les soldats dans l'**entrepôt** au nord. En tout il y a **10 soldats**, alors ne vous laissez pas surprendre par les deux qui se dissimuleront derrière les caisses à gauche ! Au sud-ouest de la salle vous trouverez une pièce dans laquelle vous pourrez récupérer une **gourde de soins** et des **munitions**. Rendez-vous ensuite dans le coin nord-ouest et utilisez le **volant gris** à droite pour ouvrir la **1re porte blindée**. Entrez dans le sas, ouvrez la **2e porte blindée** et snipez le **soldat** au bout du couloir. Ouvrez la **3e porte blindée** à gauche et nettoyez la zone : **3 soldats** devant ou derrière les barricades, **2 soldats** aux commandes des **MG42** à gauche et encore **2 soldats** près de la **salle des commandes (13)**. Entrez dans cette salle, récupérez la **gourde de soins** et les **munitions**, puis activez le **levier d'ouverture des cellules**. Lorsque vous sortirez de la pièce, vous apercevrez le **capitaine** en face de vous, derrière une grille. Un nouvel objectif vous sera attribué : placer des **explosifs** sur les **trois stations du contrôle de carburant** puis ouvrir la **vanne principale**.


Activez le levier et tous les prisonniers s'évaderont !

LES STATIONS DE CONTRÔLE

Retournez dans le couloir entre la 2e et la 3e porte blindée. Vous y trouverez **deux boys** qui auront installé **deux charges explosives** sur une porte à gauche. Utilisez le **détonateur** pour la faire sauter puis engagez-vous rapidement dans le couloir. Collez une balle dans la tête du **soldat aux commandes de la MG42** et attendez au bout du couloir. Éliminez le **soldat** qui apparaîtra à droite, puis engagez-vous dans le couloir de gauche. Neutralisez les **quelques soldats** dans le couloir, puis abattez les **trois soldats** retranchés dans le **P.C. radio**. Retournez dans le couloir et cette fois-ci prenez en direction de l'est. Vous arriverez dans une salle avec un **monte-charge** à droite (inutilisable pour le moment). Éliminez les **deux soldats** dans le renfoncement à gauche puis traversez la pièce. Descendez l'escalier suivant et abattez le **soldat** en face de vous dans le couloir. À l'**intersection**, vous trouverez la **1re station de contrôle (14)** mais dans le couloir de droite **deux soldats** vous attendent. Lancez une grenade puis finissez-les à la mitraillette si besoin. Placez la **charge explosive** puis engagez-vous dans le couloir nord. Neutralisez les **soldats** qui tenteront de s'enfuir puis lancez une **grenade** pour éliminer tous les occupants de pièce du fond. Récupérez la trousse de soins et les munitions avant de retourner à l'intersection.

14

La 1re station de contrôle du carburant.

15

Votre dernier objectif : la vanne principale.

Sautez par-dessus les **caisses** et engagez-vous seul dans le couloir. Neutralisez les **quatre soldats** cachés derrière les caisses pour atteindre la **2e station de contrôle**. Placez la **charge explosive** puis retournez à l'intersection. Partez maintenant en direction de l'escalier, mais engagez-vous à gauche au pied de celui-ci. Sautez par-dessus les caisses et engagez-vous seul dans le couloir. Éliminez le premier **garde** dans la 1re salle, puis abattez les **deux soldats** devant la **3e station de contrôle**. Ne placez pas tout de suite les explosifs. Éliminez d'abord les **deux soldats** dans le couloir de gauche, maintenant placez la **charge explosive**, sauvegardez et engagez-vous dans le couloir de gauche. Si vous restez statique, un nombre infini de soldats apparaîtront à l'angle du couloir, une seule chose à faire : foncer ! Lorsque vous arriverez dans la salle de la **vanne principale**, vous devrez abattre **3 soldats** : un en bas à droite près de la vanne et deux en haut sur la passerelle. Rechargez vos armes, sauvegardez puis allez actionner la **vanne principale du carburant (15)**.

Maintenant il faut vous sauver, pour cela, vous devez retourner dans la **salle du monte-charge**. Éliminez tous les **groupes de deux soldats** que vous rencontrerez, surtout ne vous attardez pas car il y en a un nombre infini !

LES INSTALLATIONS SOUTERRAINES

JUSQU'À L'ESCALIER

Dès votre arrivée, vous serez reçu avec des rafales de mitraillette ! Décalez-vous à droite ou à gauche puis neutralisez les **trois soldats** retranchés près du **canon**. Récupérez la **gourde de soins** près de l'affût, puis utilisez l'**échelle** qui vous permettra de vous rendre dans les niveaux inférieurs. Lorsque vous serez près du bas, sautez de l'échelle pour surprendre le garde, abattez-le puis engagez-vous dans le **couloir**. Éliminez un **soldat** puis un **officier** dans la salle suivante et continuez votre progression. À l'intersection suivante, tournez à droite et éliminez le soldat caché derrière les tonneaux. Lancez une ou deux grenades pour éliminer les **soldats dans le renfoncement à droite,** puis poursuivez tout droit. Neutralisez les **deux soldats** dans la salle carrée puis engagez-vous dans le **couloir nord**. Neutralisez les **soldats cachés** derrière les caisses **(16)** et progressez prudemment dans les couloirs suivants. Vous arriverez dans une pièce remplie de **cuves**. Neutralisez les **deux soldats** de chaque côté de la porte puis le **soldat** à droite, embusqué au sommet du **grand escalier**.

16

La progression est lente mais relativement facile.

LE MASQUE À GAZ

Neutralisez le **soldat** sur le palier, celui à mi-hauteur et enfin celui au pied des marches puis descendez tout en bas. Engagez-vous dans le **couloir** suivant, abattez le **soldat** qui arrivera en courant puis rendez-vous à la prochaine **intersection**. En face, vous trouverez un monte-charge, cela sera la sortie du niveau mais ce qui vous intéresse se trouve dans le couloir de droite. En effet, le **masque à gaz** est dans la salle au bout du couloir **(17)**. Malheureusement, dans ce couloir il y a aussi **2 chambrées,** et qui dit chambrée dit **soldats.** Neutralisez les **6 soldats** puis prenez le **masque à gaz** et la **trousse de soins**. À partir de ce moment, **2 soldats** arriveront de l'intersection. Neutralisez-les ainsi que celui qui se sera caché derrière la caisse à gauche puis montez sur le **monte-charge**.

17

L'objet indispensable pour votre survie.

L'USINE CHIMIQUE

Avant même que le monte-charge ne s'arrête, neutralisez le **soldat** qui apparaîtra devant vous. Décalez-vous puis éliminez les **deux soldats** restant qui vous attendaient. Engagez-vous dans le couloir à gauche en abattant le **soldat** embusqué, puis le **soldat** caché derrière le pilier à droite. Au bout du couloir suivant, **deux soldats** vous attendront de pied ferme, utilisez une grenade pour les neutraliser puis pénétrez dans la **salle des piliers**. Abattez les **trois soldats casqués** en vous protégeant des piliers, puis engagez-vous dans le **couloir** à gauche. Éliminez le soldat caché derrière le dernier pilier puis le **S.S.** dans la salle de droite. Vous voici au bout du chemin : l'**usine chimique**. Tirez dans la citerne de produits chimiques au fond de la pièce pour tuer tout le monde puis approchez-vous des **vannes (18)**. Sauvegardez, actionnez les **deux vannes principales** puis placez votre dernière **charge explosive**. Vous devez maintenant retourner rapidement au **monte-charge** avant que tout ne vous explose au museau !

LA REMONTÉE INFERNALE

C'est le moment de courir ! La **réaction en chaîne** vient de commencer et il faut vous sortir de là rapidement. Avant que la grille du monte-charge ne se baisse, éliminez les **deux soldats** qui apparaîtront au fond du couloir. Foncez jusqu'au **grand escalier**, abattez le **soldat** sur le palier puis montez accroupi la seconde volée de marches jusqu'à ce que le **soldat** posté derrière la caisse ait tiré. Relevez-vous, passez la **salle remplie de cuves** sans vous préoccuper des ennemis : ils mourront dès que les cuves exploseront **(19)** ! Poursuivez dans les couloirs et abattez les **trois soldats** qui apparaîtront par la droite. Lorsque vous arriverez à la **salle carrée**, tirez sur les **bidons d'essence** pour vous débarrasser des ennemis qui viendront de la droite. Continuez dans le couloir de gauche et cachez-vous derrière la **première caisse** que vous trouverez, inutile de courir pour le moment, la réaction en chaîne est momentanément interrompue, ouf... Abattez le **soldat** qui foncera sur vous, puis prenez votre temps pour neutraliser la section qui vous attend derrière les caisses.

Dès que les **explosions** recommenceront de plus belle, foncez dans le couloir en face pour atteindre la **salle du monte-charge** et engagez-vous dans le couloir qui fait face. Une **section entière** sera présente dans le couloir, explosez tout le monde (vous aurez le temps) et foncez dans le couloir suivant. Abattez le **dernier soldat** qui viendra à votre rencontre, tournez ensuite à droite et ouvrez la **3e porte blindée** grâce au volant à droite.

ÉPILOGUE

Ce dernier niveau commencera sur les chapeaux de roues ! Abattez le **soldat** à gauche ainsi que celui qui se trouve dans le **bureau,** juste à côté. Retournez-vous et abattez le **soldat** qui entrera dans le bâtiment puis rechargez. Maintenant il faut sortir, ça commence vraiment à chauffer **(20)** ! Abattez les **soldats** qui seront dehors et passez derrière la table afin de récupérer la **trousse** et les **gourdes de soins**. À gauche, vous apercevrez un **mirador**, neutralisez le **sniper** à son sommet avant de pénétrer dans le train. Voilà, c'est la fin du jeu. Hormis le générique de fin, vous n'aurez rien de plus (un peu décevant...), ah si, j'oubliais : la médaille qui correspond à votre niveau de difficulté. L'**Étoile de bronze** en mode Facile, l'**Étoile d'argent** en mode Normal et la **Croix du mérite** en mode Difficile.

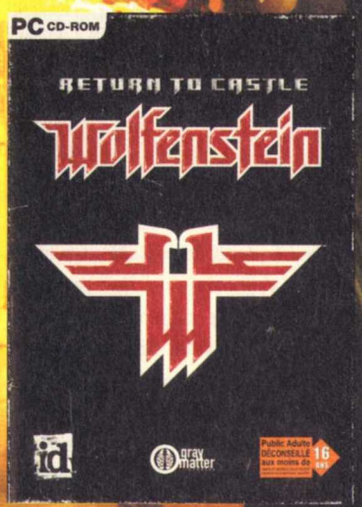
Les vannes principales et l'emplacement des explosifs.

Ça chauffe !

Maintenant vous n'avez plus le choix, il faut sortir !

Return to Castle WOLFENSTEIN

2E PARTIE ET FIN



Éditeur : Activision

Développeur : ID

Texte : Français

Voix : Françaises

Sortie : Décembre 2001

Config. mini : PII 400, 128 Mo de RAM

B.-J. Blazkowicq, le soldat d'élite du BOS, a encore besoin de vous ! En effet, ses missions ne sont pas terminées et il doit encore neutraliser les projets S.S. et nettoyer définitivement le château Wolfenstein de la vermine qui l'infeste. L'opération Résurrection menée par la Division Paranormale, maintenant sur le site des fouilles, est sur le point d'aboutir : le spectre de Henri 1er commence à hanter les murs de la vieille bâtisse...

Jay (bjean-jacques@loisir.net)

MISSION 4
PROJETS S.S.

ÉPISODE 1 : KUGELSTADT

Objectif 1 : Éliminer les panzergrenadiers.
Objectif 2 : Escorter le char jusqu'au complexe.
Objectif 3 : Aider le Cercle Kreisau à évacuer le scientifique du CAS.
Objectif 4 : Pénétrer dans le complexe.

LA ZONE SECRÈTE

Dans le dernier bâtiment, montez sur la poutrelle métallique et sautez sur le pilier au centre de la salle.

L'ORDRE D'ÉLIMINATION DU 2E GROUPE DE PANZERGRENADIERS

1) Éliminez le soldat dans le renfoncement à gauche des barricades.
2) Snipez le tireur d'élite dans la maison à gauche.
3) Neutralisez le soldat au panzerfaust dans la ruelle à gauche.
4) Abattez le soldat à droite du char.
5) Snipez le soldat derrière le canon antichars.
6) Snipez le soldat au lance-flammes au bout de la seconde ruelle à gauche.
7) Faites exploser les bidons d'essence pour neutraliser le soldat à l'entrée de la maison dont le plafond est en partie détruit.
8) Tuez le dernier panzergrenadier au corps à corps dans la maison à gauche du char.

LE 1ER GROUPE DE PANZERGRENADIERS

Mettez-vous à l'avant du **char**, snipez le **soldat** dans l'immeuble à droite muni d'un **panzerfaust**. En le touchant, vous ne l'abattrez pas, mais il ne tirera plus. Neutralisez les **deux soldats** dans la rue puis engagez-vous dans la **ruelle** à droite. Tournez à gauche puis encore à gauche à l'**intersection** pour pénétrer dans une **cour intérieure**. Montez les **escaliers** à reculons et éliminez le **soldat** à travers l'encadrement de la fenêtre (01). Neutralisez les **2 soldats** dans le couloir suivant, puis ramassez le **panzerfaust**, le **casque lourd** ainsi que la **trousse de secours** accrochée au mur. Retourner à l'**intersection**, tournez à gauche puis encore à gauche pour éliminer le **6e grenadier** dans la **ruelle sombre**. Avancez prudemment et snipez le **tireur d'élite** caché dans le **clocher de l'église** dès que vous le pourrez.

C'est pas joli-joli de tirer dans le dos des gens !

L'AIDE AUX RÉSISTANTS

Foncez dans la rue, arrêtez-vous à l'**angle de la ruelle à droite** et jetez un coup d'œil pour voir arriver un **soldat**. Abattez-le puis passez la **grille**. À partir de cette minute, vous devrez aller très vite car le **groupe de résistants** protégeant le **scientifique** est attaqué par les **S.S. du Boucher** ! Tournez à droite, suivez la **ruelle** puis sélectionnez le **fusil de snipe**. Éliminez le **soldat** dans l'encadrement de la fenêtre au rez-de-chaussée, puis les **2 autres grenadiers** qui apparaîtront à droite. Entrez dans la **cour**, allez chercher le **gilet pare-balles** et la **trousse de secours** à côté de la **mitrailleuse** à gauche, puis retournez dans la **cour**. Tournez à gauche, passez le **mur détruit** pour entrer dans la **maison détruite**, puis montez par l'**escalier**. Tournez-vous rapidement à droite pour sniper le **soldat** dans la maison en face ,puis passez par le **trou du plancher**. Engagez-vous dans l'encadrement de la porte et neutralisez le **soldat** qui arrivera en courant. Maintenant, tout doit aller encore plus vite : sortez par le **mur détruit**, neutralisez le **soldat agenouillé** en courant, sans vous préoccuper du **soldat muni d'un lance-flammes** sur la droite. Tournez à gauche, neutralisez les **2 soldats** tirant sur les résistants, puis continuez à courir en direction des **caisses**. Éliminiez le **dernier assaillant**, munissez-vous du **fusil de snipe** puis retournez-vous. Abattez le **soldat au lance-flammes** qui vous aura suivi, puis allez prendre les **2 trousses de secours** dans le camps retranché des résistants (02). Ouf !

Le scientifique est sain et sauf.

LE 2E GROUPE DE PANZERGRENADIERS

Malheureusement, la course n'est pas encore terminée ! Vous devez encore **appuyer le char** pour qu'il vous ouvre la porte donnant accès au **Complexe des Armes Secrètes (CAS) du Boucher**. Retournez rapidement auprès du char (en passant par la fenêtre lorsque vous serez dans la maison détruite), puis attendez qu'il détruise les **barricades** bloquant la rue. Éliminez le **soldat** tout de suite à gauche dans le renfoncement, prenez la **trousse de secours** ainsi que le **casque lourd**. Retournez dans la **rue**, snipez le **tireur d'élite** à l'angle de la maison à gauche au 1er étage, puis neutralisez le **soldat au panzerfaust** dans la ruelle à gauche. Éliminez le **soldat** qui se postera à droite du **char**, puis snipez le **panzergrenadier** au bout de la rue derrière le **canon antichars**. Passez devant le **char**, tournez-vous à gauche et snipez le **soldat au lance-flammes** au bout de la ruelle avant de vous y engager. Tournez à gauche, faites exploser le **soldat** caché derrière les **bidons d'essence**, puis montez la **volée de marches**. Entrez dans la **maison**, utilisez le **plafond en partie détruit** pour monter au 1er étage, puis approchez-vous de la **fenêtre**. Sautez dans la **maison en face**, abattez le **dernier panzergrenadier (03)** dans la seconde pièce, puis ramassez les **trousses de secours** et le **casque lourd** posés au sol. Vous êtes pratiquement à la fin du niveau. Retournez aux endroits où vous

Le dernier panzergrenadier du second groupe.

êtes passé afin de prendre les objets et les armes que vous auriez pu oublier, puis placez-vous devant le **char**.

LA ZONE SECRÈTE

Éliminez les **2 soldats** gardant l'accès du **CAS**, puis pénétrez dans le bâtiment. Après deux salles sans intérêt, vous arriverez dans une partie du bâtiment complètement dévastée **(04)**. Neutralisez le **garde** et le **soldat au lance-flammes**, puis observez bien l'endroit. Une **poutrelle métallique** vous permettra de grimper sur l'**un des piliers (zone secrète)**, puis de sauter sur ce qui reste du **1er étage**. Ramassez les **munitions** et la **trousse de secours** dans un des coins du bâtiment, puis descendez pour atteindre l'**entrée d'un tunnel**...

Les bombardements ont été intensifs...

ÉPISODE 2 : PILONNAGE

Objectif 1 : Pénétrer dans l'usine d'armement de Kugelstadt.
Objectif 2 : Récupérer le journal de suivi de Venom.

SNIPE CITY

Grimpez à l'**échelle** en face de vous et détruisez la **grille** vous empêchant de sortir. Munissez-vous du **fusil de snipe** puis montez tout doucement. En restant sur l'**échelle**, snipez le **panzergrenandier** près de la **mitrailleuse**, puis le **soldat** à droite sur les ruines. Sortez de votre trou, tournez à droite et neutralisez le **soldat** à droite au 1er étage. Avancez pour récupérer son arme, tournez à gauche puis **jetez un coup d'œil** par l'encadrement de la porte. En restant patient, vous apercevrez **2 soldats** en face de vous. Snipez-les, avancez dans leur direction, puis collez-vous dans l'angle du bâtiment à droite. Retournez-vous et regardez en direction du **toit**. Vous apercevrez un **soldat muni de grenades** : éliminez-le puis tournez-vous à droite pour apercevoir **à droite du feu** un **soldat** muni d'une mitraillette **(05)**. Snipez-le, allez ramasser les **armes des soldats** que vous avez descendus, puis entrez dans ce qui reste de la **maison de droite**. Ramassez les **trousses de secours** posées au sol, puis détruisez la **grille** donnant accès aux **égouts**.

Avancez jusqu'à l'**intersection**, tournez-vous à droite pour éliminer le **soldat** qui arrivera en courant, puis

Ces fourbes se dissimulent un peu partout !

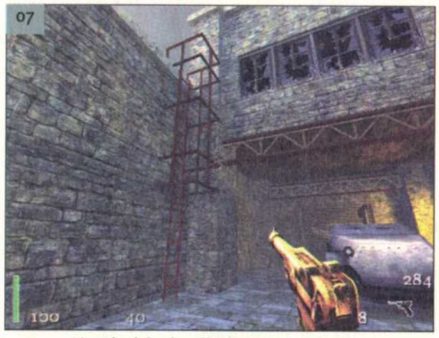
retournez-vous afin de sniper le **soldat au lance-flammes**. Partez dans le couloir de droite, éliminez le **soldat** que vous rencontrerez, puis utilisez l'**échelle** tout au bout. Détruisez la **grille** pour retourner à l'air libre et atteindre la maison où se situe la **mitrailleuse**. Prenez les **trousses de secours** accrochées au mur, puis retournez à l'**intersection des égouts**. Engagez-vous dans le couloir en face pour atteindre une autre **échelle**.

LA MAISON

Vous pouvez le voir, mais pas lui...

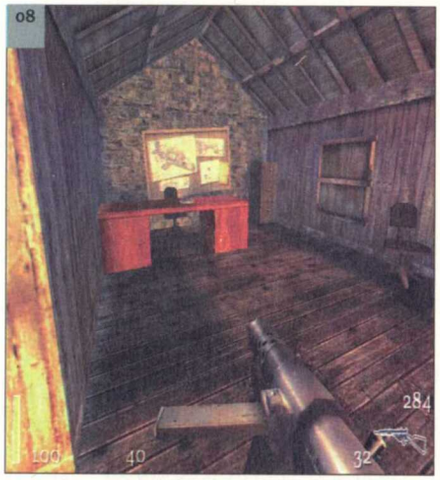
Cassez la **grille** et neutralisez le **soldat** en face de vous ! Sortez de l'égout, abattez le **soldat** dans le **véhicule blindé** juste à côté (le tout en silence), puis munissez-vous du **fusil de snipe**. Décalez-vous prudemment sur la droite et abattez le **soldat muni d'un panzerfaust** en face au 1er étage. Tournez-vous ensuite à gauche et abattez le **parachutiste** qui ouvrira la **porte**. Entrez dans la **maison**, prenez le **casque lourd** à gauche et la **trousse de secours à droite**, puis engagez-vous dans l'**escalier**. Neutralisez le **second parachutiste** embusqué derrière les **caisses**, puis traversez une 1re salle. Dans la seconde, vous trouverez un **soldat** à côté d'une **mitrailleuse** : éliminez-le puis ouvrez la **porte** au fond de la pièce. Neutralisez le **3e para** dans le couloir puis continuez votre progression. Vous arriverez dans une **petite pièce à deux niveaux**. Marchez en direction de l'**escalier** mais à reculons ! Le **4e para** est à l'affût sur le **balcon (06)**, alors ne le ratez pas... Montez les marches, engagez-vous dans le **couloir** et vous entendrez **2 soldats allemands discuter**... Restez dans le couloir à l'entrée de la salle suivante, remplie d'explosifs, et attendez que tout saute. Éliminez les **2 paras** dans la salle en dessous en faisant exploser les **bidons d'essence**. L'explosion détruira une partie du mur, vous permettant de sortir de la salle si vous décidez d'aller chercher les armes. Sinon, passez au-dessous du trou pour récupérer la **trousse de secours** et le **casque lourd**.

LE JOURNAL DU VENOM



L'accès à la dernière partie du niveau.

Ouvrez la porte à droite, suivez le **couloir** puis munissez-vous du **fusil de snipe**. Neutralisez les **2 paras** en face en tirant à travers les fenêtres cassées, puis passez dans la salle de gauche. Prenez la place du soldat mort et snipez le **9e para** sur la **terrasse** légèrement à gauche. Retournez dans la **maison** puis près du **véhicule blindé** garé devant l'entrée. Éliminez le **10e para** qui ne vous verra pas arriver, puis allez dans la rue. Vous apercevrez une **échelle** sur la droite **(07)**. Montez doucement muni du fusil de snipe. Neutralisez le **11e para** qui arrivera en courant sur la droite, puis les **2 derniers paras** qui arriveront près du corps de leur collègue (des fois, je les trouve un peu stupides ces troupes d'élite...). Montez sur le **rebord du mur** à gauche de l'**échelle** puis sautez sur le **toit en pente** pour atteindre le **1er étage** de la maison à gauche. Ramassez les armes des deux paras, puis prenez le **journal de suivi du Vénom** sur le bureau à gauche **(08)**. Retournez sur la **terrasse** et sautez à l'endroit où reposent les corps des derniers paras abattus. Ramassez les armes et ouvrez la porte à droite pour atteindre la fin du niveau.



Les secrets du Venom sont sur le bureau.

ÉPISODE 3 : LE QUAI DE DÉCHARGEMENT

Objectif 1 : Pénétrer dans l'entrepôt principal.
Objectif 2 : Repérer l'ascenseur et pénétrer dans le CAS.

LES 2 ZONES SECRÈTES

1 : Du toit où se trouvent deux parachutistes, sautez sur le wagon possédant une ouverture sur le toit.
2 : Au 1er étage de l'entrepôt principal, sautez sur le garde-fou du chemin de ronde pour atteindre une plate-forme isolée, puis sautez en direction des consoles de commandes pour atteindre une porte.

LES 2 TRÉSORS

1er et 2e lingots d'or dans la 1re zone secrète.

LES QUAIS

Dès le début, accroupissez-vous, tournez-vous à droite et passez la **porte**. Neutralisez le **soldat** au bout du couloir, puis snipez le **para** sur la **terrasse** au bout du couloir. Passez sur la **terrasse**, tournez-vous tout de suite à gauche et snipez les **deux paras** sur la **terrasse** en face avant qu'ils n'utilisent leurs **panzerfausts** ! Regardez dans la **cour** en direction du train, puis snipez le **soldat** qui s'enfuira. Ramassez le **casque lourd** et des **trousses de secours** posés au sol, puis approchez-vous de l'**échelle**. Descendez un tout petit peu, remontez tout de suite puis retournez-vous. **Trois soldats** sortiront du **petit entrepôt** en face. Snipez-les, descendez grâce à l'**échelle** puis entrez dans l'**entrepôt** afin de récupérer un **casque lourd** et **deux trousses de secours**. Sortez et foncez en direction de la **terrasse** des paras munis de panzerfaust. Contournez le bâtiment pour trouver une **échelle**, montez, puis récupérez les **armes** et la **trousse de secours** posées au sol. Munissez-vous du **fusil de snipe**, regardez les **wagons** à gauche pour vous apercevoir que la porte d'un des wagons est ouverte (09).

La 1re zone secrète est dans ce train !

Neutralisez les **paras** qui montreront le bout de leur nez, puis continuez à observer le train. Montez sur le **rebord de la terrasse** et sautez sur le **wagon** qui possède une ouverture sur le toit. En y pénétrant, vous découvrirez la **1re zone secrète** ainsi que les **2 lingots d'or** représentant le trésor de ce niveau. Prenez tout le matériel, descendez sur le **quai**, neutralisez le **para** qui sera encore en vie dans le **wagon ouvert**, puis allez au bout du **quai** pour trouver la porte de l'**entrepôt principal**.

LES LOCAUX ADMINISTRATIFS

Collez-vous à gauche, snipez le **soldat** qui se mettra en position sur la **plate-forme en haut à droite**, puis tournez-vous à gauche. Neutralisez le **tireur d'élite** sur la **plate-forme** à gauche, puis tirez entre les **caisses** pour éliminer celui qui se cache derrière. Partez à droite, mettez-vous en embuscade et neutraliser les **3 soldats** qui tenteront de passer la **double porte** au fond de l'entrepôt. Passez la **double porte**, tournez à gauche à l'intersection, neutraliser le **soldat** caché derrière le **brancard**, puis ouvrez la dernière porte à droite. Éliminez le **soldat** posté juste derrière, puis faites demi-tour. À l'intersection, ouvrez la porte à gauche, entrez puis tirez **à travers la vitre** à droite pour neutralisez le **soldat** caché derrière le **bureau**. Entrez dans la pièce, prenez les **trousses de secours**, puis appuyez sur les **deux interrupteurs rouges (10)** pour déverrouiller une partie des **portes de l'entrepôt**. Sortez de la pièce, tournez à droite, ouvrez la porte, puis engagez-vous dans l'escalier. Une fois dans le couloir, tournez à droite, ouvrez la porte et abattez le **para** embusqué. Retournez dans le **couloir**, ouvrez la **seconde porte** et éliminez les **deux scientifiques** avant de procéder à une fouille complète de la pièce. Prenez le **gilet pare-balles** puis lisez la note (très importante) posée sur la table. Retournez maintenant dans le **premier couloir** au rez-de-chaussée et ouvrez la **double porte** (maintenant déverrouillée) à gauche.

Ces interrupteurs déverrouillent certaines portes.

L'ENTREPÔT PRINCIPAL

L'entrepôt est rempli de **soldats** dissimulés ! Munissez-vous du **fusil de snipe** et commencez le nettoyage. Descendez le **soldat** en haut à gauche, puis celui caché **derrière les caisses** en hauteur. Avancez un peu, retournez-vous puis abattez le **S.S.** au **1er étage** qui tentera de vous tirer dans le dos. Avancez encore un peu et **2 soldats** apparaîtront à droite et tenteront de se cacher derrière les caisses au fond de la pièce. Éliminez-les, foncez et engagez-vous dans la **rampe** menant à la **salle des ordinateurs**. Neutralisez le **soldat** et l'**ingénieur** puis remontez dans l'entrepôt. En haut de la **rampe**, vous apercevrez l'**encadrement** d'une porte en face de vous : passez-le, montez les **escaliers** puis éliminez le **soldat** derrière la **vitre** à gauche. Tournez à droite, engagez-vous sur le **chemin de ronde**, puis ouvrez la **1re porte** que vous verrez. Neutralisez le **soldat** qui vous tournera le dos à droite, puis fouillez la pièce. Récupérez les **munitions**, les **grenades** et le **repas froid** avant de retourner sur le **chemin de ronde**. Tout au bout de celui-ci, vous trouverez le **panneau CP.0512 (11)**. Ouvrez-le puis appuyez sur l'**interrupteur** pour rétablir le **courant électrique** de l'**ascenseur** qui vous permettra de poursuivre votre mission.

L'interrupteur général de courant se trouve derrière.

LA DEUXIÈME ZONE SECRÈTE

Revenez sur vos pas et observez le **chemin de ronde** : sur la droite, vous apercevrez une **plate-forme** juste devant un **rideau métallique**. Montez sur le **garde-fou**, sautez sur la **plate-forme**, tournez-vous à gauche, puis sautez vers les **consoles de commandes (12)**. Ouvrez la porte pour entrer dans la **2e zone secrète**, puis prenez tout le matériel à votre disposition : **trousses de secours, casque lourd, grenades, carburant**. Retournez ensuite au rez-de-chaussée de l'**entrepôt** et foncez en direction de l'**ascenseur** dont la **double porte** est maintenant ouverte !

Derrière la porte, la seconde zone secrète.

Retournez-vous, ouvrez la **porte** en face de vous et prenez les **trousses de secours** accrochées au mur avant de sortir.

DE BIEN ÉTRANGES CRÉATURES...

Ouvrez la double porte à gauche, éliminez le **soldat** en faction derrière, puis engagez-vous dans le **couloir**. Au bout, jetez un coup d'œil à gauche, puis neutralisez les **2 soldats** gardant un **interrupteur rouge**. Appuyez dessus et regardez à travers la **vitre blindée** pour apercevoir un monstre étrange : une **créature Tesla**, humanoïde sans jambes avec une ceinture électrique produisant des éclairs bleus. Retournez dans le couloir, munissez-vous d'un **panzerfaust** puis ouvrez la **double porte** menant à la prison des **créatures Tesla**... Après avoir tué le **soldat** lui faisant face, la **créature** montera par l'escalier et se jettera sur vous ! Reculez et décochez-lui une **roquette** pour la faire exploser en mille morceaux.

Ça chauffe !

Retournez à l'**entrée de la prison**, récupérez le **Venom** au pied de l'escalier puis le reste du **matériel** sur les étagères. Entrez prudemment dans la salle des **créatures Tesla** munies de **lance-flammes** et tentez de carboniser les deux créatures malfaisantes en liberté **(14)**. Au fond de la salle, vous apercevrez la **dernière créature Tesla** enfermée dans sa **cellule**. Appuyez sur l'**interrupteur** pour ouvrir la porte, arrosez-la d'essence, puis sauvez-vous le plus loin possible. Lorsqu'elle sera cuite, détruisez le **mur au fond** de la **cellule (15)**, puis passez par le trou pour atteindre la **2e zone secrète**. Ramassez le **matériel** puis retournez au fond de la salle des **créatures Tesla**.

ÉPISODE 4 : LE COMPLEXE DES ARMES SECRÈTES

Objectif 1 : Repérer le bassin du sous-marin du Boucher.
Objectif 2 : Obtenir des informations sur la destination du Boucher.

LES 4 ZONES SECRÈTES

1 : Dans la première pièce, faites sauter les bombonnes de gaz pour détruire le mur.
2 : Dans la cellule de la dernière créature Tesla, détruisez le mur du fond.
3 : Détruisez la grille dans le puits, puis suivez le conduit jusqu'à l'échelle.
4 : Actionnez le volant au bout de la 3e zone secrète pour inonder le puits et accéder à l'ouverture dans le plafond du couloir.

LES CRÉATURES TESLA

Ces créatures sans jambes sont vraiment déroutantes : bien qu'elles ne possèdent pas de jambes, elles sont très rapides ! Leurs décharges électriques sont tellement efficaces qu'elles réussissent à vous toucher même à travers les plafonds ! Il y a deux moyens efficaces pour détruire ces monstres.

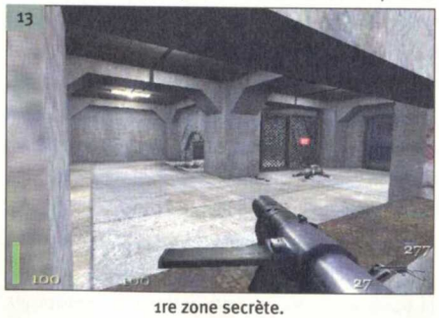
Méthode Raoul : utilisez le panzerfaust, un coup en pleine tête et vous détruisez la créature façon "puzzle".

Méthode Barbecue : utilisez le lance-flammes, une petite giclée, puis sauvez-vous (c'est pas très courageux, mais bon) le temps que la créature meure.

VISITE DU SITE

Sortez de l'**ascenseur**, ouvrez la **porte** à droite et abattez le **soldat** de garde. Placez-vous derrière le **guichet** puis attendez qu'un **autre soldat** passe devant vous pour l'éliminer. En face, vous apercevrez des **bombonnes de gaz** : tirez dessus pour détruire le **mur (13)** et pénétrez dans la **1re zone secrète** afin de récupérer tout le **matériel**. Ouvrez la double porte au fond de la 1re pièce, neutralisez les **3 soldats** patrouillant autour de l'**escalier**, puis descendez à l'**étage inférieur**. Engagez-vous dans le **couloir** puis jetez un coup d'œil à droite lorsque vous arriverez au bout. Neutralisez le **soldat** et l'**ingénieur**, traversez la **salle sombre**, puis engagez-vous prudemment dans le **couloir** menant à l'**entrepôt**.

Lorsque vous vous approcherez de l'**entrepôt**, le **mécanicien** en face vous repérera : snipez-le lorsqu'il se décalera à gauche, puis méfiez-vous du **soldat** en haut à gauche muni de **panzerfaust** ! Snipez-le, avancez un peu plus, tournez-vous à gauche et liquidez le **soldat** en hauteur près de la **caisse suspendue**. Montez sur les **caisses** au centre de la pièce, sautez sur la **caisse suspendue**, puis à l'endroit où se tenait le dernier soldat. Retournez-vous, munissez-vous du **fusil de snipe** et éliminez **les 2 soldats** qui pénétreront dans la pièce.



1re zone secrète.

2e zone secrète.

L'ACCÈS AUX PUITS

Ouvrez la **porte** pour arriver dans la **salle de commandes de l'entrepôt**, neutralisez le **soldat**, puis actionnez le **levier** à gauche de la vitre blindée avant de retourner dans la **salle des créatures Tesla**. Faites le chemin inverse pour retourner au **1er étage de l'entrepôt**, traversez-le pour ouvrir la **double porte** en face et retournez rapidement dans la **1re zone secrète** pour faire le plein de **trousse de secours**, de **casque lourd** et de **munitions**. Dirigez-vous de nouveau vers l'entrepôt mais, cette fois, par le rez-de-chaussée. Au bout du couloir y menant, vous trouverez **3 soldats** vous tournant le dos **(16)** ! Avancez silencieusement et poignardez-les un à un. Ramassez leurs armes puis utilisez les **caisses** pour remonter au **1er étage**. Le **levier** que vous avez manipulé dans la **salle de commande** a abaissé le **pont métallique**, donnant accès à la seconde partie de l'entrepôt. Traversez-le, suivez le chemin et ouvrez la double porte située au fond de la salle. Neutralisez le **soldat** patrouillant dans le **couloir**, puis ouvrez la porte en face. Abattez le **mécanicien**, retournez dans le **couloir** puis descendez les **marches** prudemment. Éliminez silencieusement les **3 soldats** patrouillant dans le **couloir** suivant, puis allez au bout de celui-ci.

Pris à revers, messieurs...

LES DEUX DERNIÈRES ZONES SECRÈTES

À droite, vous apercevrez un **puits asséché** avec une **porte grillagée à droite (17)**. Pour le moment, ne vous y engagez pas. Ouvrez la **double porte à gauche** pour atteindre la **salle du puits inondé**. Neutralisez l'**ingénieur** en face et le **para** qui apparaîtra à gauche, puis plongez dans le **puits**. Munissez-vous du **poignard** et cassez la **grille** derrière les **deux gros tuyaux noirs** pour entrer dans un **conduit immergé**. Suivez le conduit, utilisez l'**échelle** à droite pour atteindre la **3e zone secrète** puis appuyez sur l'interrupteur à droite de la **seconde échelle** avant de monter. Retournez-vous, allez au bout du **conduit d'aération** et utilisez l'**échelle** pour poursuivre votre ascension. Ouvrez la **porte, allez au bout de la plate-forme**, puis ouvrez le **panneau CP.0512** pour faire apparaître un **volant**. Utilisez-le pour remplir **le puits asséché** (qui ne le sera donc plus !), puis retournez dans le **conduit d'aération**. Ouvrez le **premier panneau** que vous trouverez à droite afin de revenir dans le couloir juste après l'entrepôt. Descendez les **marches** et allez au bout du **couloir** pour vous laisser tomber dans l'eau. Suivez le **couloir immergé**, puis engagez-vous dans l'**ouverture** que vous trouverez au-dessus de votre tête. Utilisez l'**échelle** pour sortir de l'eau et vous retrouver derrière la **porte grillagée**. Prenez le **matériel** sur les **étagères** puis retournez dans la **salle du puits immergé**. Ouvrez la double porte à gauche pour atteindre le couloir menant au **bassin d'immersion**.

L'entrée et la sortie de la 4e zone secrète.

LE BASSIN DU SOUS-MARIN

Ouvrez la **double porte** pour atteindre le **bassin du sous-main du Boucher**. Munissez-vous du **fusil de snipe** et commencez à nettoyer la zone : snipez le **para** dans le renfoncement à droite de l'autre côté du bassin, puis son collègue qui viendra prendre sa place. Allez ramasser leurs **armes** et profitez-en pour éliminer le **soldat** caché derrière les caisses sous la **salle de commandement**, puis celui qui apparaîtra à l'**entrée de la chambrée**. Rendez-vous à l'intérieur de celle-ci afin de récupérer des **trousses de secours**, des **casques lourds** et des **munitions**. Retournez près du bassin, refaites-en le tour et ouvrez la **porte** en face de la salle de commandement. Montez par l'escalier, neutralisez le **para** qui apparaîtra à gauche, puis suivez le **couloir de droite**. Ouvrez la porte, arrêtez-vous au **milieu du pont** puis observez la **porte** en bas à droite sous la **salle de commandement**. Utilisez un **panzerfaust** pour la détruire **(18)** (ou en tirant simplement sur les bidons d'essence). Montez sur le **garde-fou** puis sautez dans sa direction. passez par le **trou**, montez l'**escalier** et éliminez les **deux derniers paras** qui vous attendront ! Tournez à droite, ouvrez la **porte**, puis montez le **dernier escalier** pour atteindre la porte de la **salle de commandement**.

Le seul passage pour finir la mission...

MISSION 5 :
LES JOUETS DU BOUCHER
ÉPISODE 1 : STATION ARCTIQUE DE NORVÈGE

Objectif 1 : Vous frayer un chemin vers les Labos X.
Objectif 2 : Accéder au laboratoire principal.

LA ZONE SECRÈTE

Faites le tour de la maison devant le bâtiment d'entretien et cassez les planches obstruant la cave.

LES BOÎTIERS D'ALARME

Pour rester discret, l'alerte ne doit jamais être enclenchée. Voici les emplacements où les soldats peuvent donner l'alerte.

1 : Radio dans la maison devant le bâtiment d'entretien.
2 : Boîtier d'alarme dans la tour de garde après le bâtiment d'entretien.
3 : Radio dans la maison de gauche.

LA BANQUISE

Avancez droit devant vous pour apercevoir le **sous-marin du Boucher** au milieu de la brume. Snipez le **soldat** patrouillant dessus, puis glissez-vous entre les **caisses** posées sur la banquise pour écouter la discussion entre les **deux soldats** près du **générateur (01)**. Dès que l'un deux partira en direction de la base, neutralisez-les un à un silencieusement. Regardez vers la base pour apercevoir un **soldat** patrouillant sur un **ponton**, snipez-le puis approchez-vous de la base ennemie.

01

T'inquiète pas, dans deux minutes ça va chauffer !

LA ZONE D'ENTRETIEN

Entrez prudemment dans la **zone d'entretien**, puis pénétrez dans la **petite maison** à gauche afin de récupérer un **gilet pare-balles**. Sortez et attaquez les **3 soldats** devant la maison. Le but est de les empêcher d'entrer dans la **maison** pour contacter la **base** ! Ramassez leurs armes puis faites le tour de la maison pour trouver l'**entrée de la cave (02)**. Cassez-la, entrez dans la **seule zone secrète** du niveau, puis entrez dans la maison par l'**échelle**. Prenez le peu de **matériel** entreposé dans la pièce puis sortez de la maison.

02

L'entrée de la zone secrète.

Foncez vers le **bâtiment d'entretien** pour arriver sous le **balcon** avant qu'un **para** ne s'y poste définitivement. Longez discrètement le mur à gauche de l'entrée pour atteindre un **escalier** puis une **échelle**. Poignardez le **para**, prenez son arme puis ouvrez la **porte** à côté. Entrez en silence, descendez par l'**échelle** à droite, puis approchez-vous des **2 mécaniciens** en train de discuter. Éliminez-les puis traversez le hangar pour monter sur le **véhicule blindé** muni d'une **mitrailleuse (03)**. Abattez les **3 paras** qui entreront dans le bâtiment par la porte de droite, puis allez récupérer les **trousses de secours** accrochées au mur et les **armes** des paras. Sortez du **bâtiment d'entretien** par la porte situé au **1er étage** en vous munissant du **fusil de snipe**. Éliminez le **soldat** dans la **tour de garde** avant qu'il ne mette en route l'**alarme**, puis allez au pied de la tour.

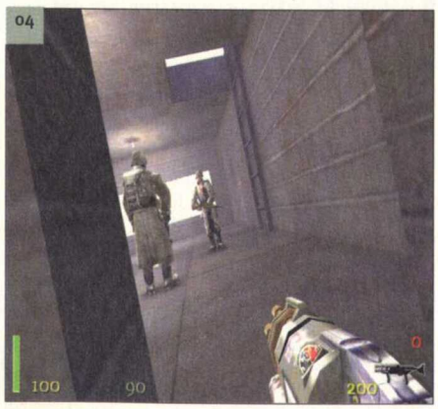
03

La patrouille va avoir une grosse surprise.

L'ACCÈS DE LA BASE PRINCIPALE

Engagez-vous sur la **corniche à gauche**, puis arrêtez-vous dès que vous entr'apercevrez un **bunker** dans la brume. Utilisez les **jumelles** pour distinguer la forme d'un **soldat** à l'intérieur du **blockhaus**. Dès qu'il tournera le dos, foncez pour atteindre le toit. Une **ouverture** vous permettra de voir ce qui se passe à l'intérieur, mais surtout ne vous montrez pas. Faites le tour du **toit** et laissez-vous tomber discrètement sur le **chemin de ronde**. Retournez-vous, poignardez le **soldat** vous tournant le dos, puis allez jetez un coup d'œil dans le **bunker**. Munissez-vous de la **Venom** et faites un carton sur les **2 gardes** à l'intérieur (04). Retournez sur le **chemin de ronde** en vous munissant du **fusil de snipe**, puis observez le **soldat** sur la **tour de garde** à gauche. Dès que vous le pourrez, snipez-le puis descendez dans le village grâce à l'**échelle**. Placez-vous au **pied de la tour** et snipez le **para** dans la **guérite** à l'**entrée de la base**. Visitez la **maison de droite** afin de prendre les **2 trousses de secours**, puis allez dans le **guérite** pour ouvrir la **porte blindée**. Sortez, placez-vous à l'angle de la **guérite**, puis snipez le **soldat** en faction au-dessus de l'entrée de la base. Retournez-vous, neutralisez le **para** qui sortira de la **seconde maison**, puis entrez-y pour prendre les **trousses de secours**, si vous en avez besoin.

04



Avec la Venom, pas de problème...

L'ENTREPÔT DE LA BASE

Sortez, passez la **porte blindée** et dirigez-vous à la **porte d'entrée** au bout du **tunnel**. Une chose est sûre : vous ne pourrez pas entrer discrètement ! Dès que vous ouvrirez la porte, l'enfer se déchaînera... Les **2 paras** à côté du **camion-citerne** ouvriront le feu rapidement, suivis de près par **2 autres paras** surgissant de la gauche. Ce sont ensuite **2 soldats munis de Venom** qui apparaîtront à droite pour vous stopper ! Voici comment vous en sortir sans vous faire transformer en passoire. Ouvrez la porte, accroupissez-vous, puis reculez un peu pour ne pas faire une cible trop importante. Neutralisez les **2 paras** à côté du **camion-citerne**, puis occupez-vous des **2 paras** venant de la gauche en vous décalant un peu à droite (les soldats munis de Venom ne pourront pas vous atteindre). Retournez-vous car **3 soldats** vous arriveront dans le dos : snipez-les avant qu'ils ne puissent vous toucher, puis jetez un coup d'œil dans l'**entrepôt** pour voir le chemin emprunté par les **soldats munis de Venom**. Snipez-les lorsqu'ils vous tourneront le dos. Entrez (enfin !) dans l'**entrepôt** et fouillez la pièce de gauche. Vous trouverez des **FG42**, une **trousse de secours**, un **casque lourd** ainsi qu'un **gilet pare-balles**. Passez dans la partie droite de l'**entrepôt** et repérez un **générateur** à côté de **bidons d'essence (05)**. Tirez dessus pour faire exploser le **mur du fond** et passez dans le **couloir** pour terminer l'épisode.

05

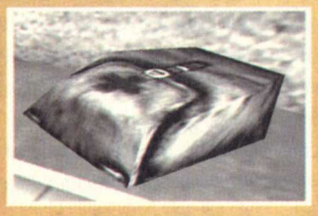
Essence + générateur = explosion !

ÉPISODE 2 : LES LABOS X

Objectif 1 : Récupérer tout renseignement relatif à l'Opération Résurrection.
Objectif 2 : Localiser l'entrée des laboratoires de recherche du projet Über Soldat.

LA ZONE SECRÈTE

Réserve du secteur 3 accessible par la salle du réservoir.
Chemin à suivre : salle immergée, salle circulaire, puis salle rectangulaire.



ATTENTION !
Vous allez récupérer des panzerfausts dans ce niveau. Essayez de les conserver pour l'épisode suivant... Vous pouvez vous en passer (en suivant la solution) dans ces laboratoires.

LES TROUSSES DE SECOURS

Vous aurez besoin de beaucoup de soins lors de cette mission ! Voici les emplacements des trousses de soins dans les labos X.

1re trousse : pièce des 2 scientifiques, 1er couloir.
2e et 3e : secteur 1, pièce avant la salle des Tesla.
4e, 5e et 6e : secteur 2, pièce au rez-de-chaussée.
7e et 8e : secteur 2, réserve du 1er étage.
9e, 10e et 11e: intersection principale au 1er étage.
12e et 13e : couloir menant au rez-de-chaussée du labo X.
14e, 15e, 16e et 17e : réserve du secteur 3 (zone secrète).
18e et 19e : dans l'infirmerie du secteur 3.

LES CRÉATURES TESLA

Avancez dans le couloir, tournez à droite et neutralisez les **2 scientifiques** cachés dans la pièce. Prenez la **trousse de secours**, retournez dans le couloir, puis tournez à droite. Ouvrez la porte puis éliminez les **deux soldats** gardant l'**intersection principale**. Cachez-vous ensuite le long du mur à droite pour neutraliser les **2 soldats** qui arriveront du **secteur 3**. Ramassez les armes puis engagez-vous dans le **secteur 1**. Ouvrez la **porte** au fond du couloir, neutralisez les **2 soldats** derrière la porte, puis celui posté au 1er étage. Munissez-vous de la **Venom**, avancez au centre de la pièce, puis reculez. La **créature Tesla** à gauche brisera sa cellule puis tentera de vous détruire **(06)** ! Arrosez-la avec la **Venom** puis utilisez l'**échelle** pour monter au **1er étage**.

06

Ces créatures sont vraiment infernales !

Tournez à gauche, ouvrez la double porte, puis foncez dans le **labo X** (n'oubliez pas de sauvegarder !). Toutes les cellules vont s'ouvrir et les **3 créatures Tesla** vont se lancer dans un véritable carnage ! Munissez-vous du **FG42**, postez-vous à gauche, puis tirez sur la **créature au centre (07)**. Une fois tuée, abattez la **créature** qui s'approchera du **soldat** et qui fera voler une table. Faites le tour du chemin de ronde et ouvrez la **double porte** pour pénétrer dans le **secteur 2**.

07

Vous devez détruire deux de ces créatures avant qu'elles ne sortent du labo.

Munissez-vous de la **Venom**, foncez à travers le couloir, puis éliminez la **créature Tesla** qui joue au lancer de nains avec le scientifique ! Vous apercevrez au rez-de-chaussée un **scientifique** apeuré. Rechargez la **Venom** puis éliminez la **créature Tesla** du couloir de gauche. Utilisez l'échelle à gauche pour descendre au rez-de-chaussée, tournez à droite, prenez les **3 trousses de soins** et les **munitions** posées sur les étagères, puis engagez-vous dans le **couloir** de gauche. Ouvrez la double porte, abattez la créature Tesla gardant l'accès au **réservoir d'eau**, puis remontez au **1er étage** grâce à l'échelle.

Tournez à gauche, ouvrez la double porte à droite pour entrer dans la **réserve** et prenez tout le **matériel** posé sur les étagères (**gilet pare-balles, casque lourd, munitions, lance-roquettes** et **trousses de soins**). Sortez par la seconde double porte pour arriver au **1er étage** de l'**intersection principale**, puis foncez dans la salle à droite car une **créature Tesla** apparaîtra à gauche au rez-de-chaussée. Descendez grâce à l'**échelle**, foncez vous réfugier dans la **salle de la 1re créature**, puis éliminez la bébête qui vous poursuivra ! Retournez dans le **couloir** menant à l'**intersection principale** et regardez à gauche pour apercevoir une **porte détruite (08)**.

08

L'accès au labo X est ouvert.

Passez-la, prenez les **trousses de secours** à droite, puis ouvrez la double porte à gauche pour atteindre le **labo X**. Sur une des tables, vous trouverez une **note** ainsi que le **journal de suivi (09)**. Lisez-le pour obtenir des informations sur le lien entre la **Division Paranormale S.S.** et les **Projets Spéciaux** : l'**Opération Résurrection** !

09

Le journal de suivi de l'Opération Résurrection !

LES PROTO SOLDATS

Retournez dans la pièce du **réservoir d'eau** (rez-de-chaussée, secteur 2) et entrez dans l'eau. Avancez, tournez à gauche et engagez-vous dans le **couloir immergé**. Au bout, vous arriverez dans une **salle complètement immergée** : allez reprendre de l'air dans le **réduit** en face de la **1re double porte**, puis ouvrez-la. Suivez le **couloir** pour atteindre une **intersection**, reprenez votre respiration dans le **réduit**, puis engagez-vous dans le **couloir de droite**. Ouvrez la **double porte** pour arriver dans une **salle circulaire**, tournez à gauche, puis ouvrez la **double porte** au bout du **court couloir**. Reprenez votre respiration dans la **petite salle rectangulaire**, puis engagez-vous dans le **couloir à droite**. Au bout, vous trouverez la **réserve du secteur 3** constituant la **zone secrète (10)**.

La réserve du secteur 3.

Récupérez le matériel, puis partez dans les **couloirs immergés**. Traversez la **salle rectangulaire** et la **salle circulaire**, puis tournez à droite dans le **couloir immergé** pour atteindre le **secteur 3**. Un **Proto soldat** poursuivra une **créature Tesla** et la détruira. Suivez-le et commencez à lui tirer dans la tête avec le **fusil de snipe**. Réfugiez-vous dans l'eau **(11)**, puis continuez à lui tirer dessus jusqu'à ce qu'il soit mort. prenez les **trousses de secours** ainsi que le **matériel** dans l'**infirmerie**, puis retournez dans le couloir. Tournez à droite, ouvrez la **double porte**, puis avancez dans le **couloir**. Une **créature Tesla** éliminera deux soldats puis tentera de vous intercepter : munissez-vous de la **Venom** et attendez-le au **sommet des escaliers** au bout du **couloir**. Descendez les marches, tournez à gauche puis entrez dans la **salle de contrôle**. Récupérez les **trousses de secours**, actionnez le **levier** sur la console, puis foncez en direction de la **grande porte** en train de s'ouvrir. Munissez-vous de la **Venom**, calez-vous sur la droite et arrosez le **Proto soldat** de gauche. Reculez, montez les marches et arrêtez-vous dans le **couloir grillagé** pour tirer sur le **second Proto soldat**. Lorsqu'il sera détruit, ramassez les armes (**Venom** et **panzerfaust**), puis allez ouvrir la **seconde grande porte** grâce à l'**interrupteur** à gauche dans la salle des **deux Proto soldats**.

Les Proto soldats n'aiment pas l'eau, profitez-en...

ÉPISODE 3 : ÜBER SOLDAT

Objectif 1 : Traquer le Boucher jusqu'au laboratoire de l'Über Soldat.
Objectif 2 : Détruire l'Über Soldat du Boucher.
Objectif 3 : Trouver la sortie et revenir à la surface.

LES DERNIÈRES FORCES DE SÉCURITÉ

Ouvrez la **grande porte** grâce à l'**interrupteur** à gauche et glissez-vous dessous en vous accroupissant pour vous poster rapidement à l'**angle du couloir** à gauche. Tirez sur le **Proto soldat** dès qu'il pointera le bout de son nez, puis rendez-vous dans la **réserve**. Vous y trouverez des trousses de secours, un gilet pare-balles et un casque lourd. Le mieux est de venir prendre les **protections** lorsque vous n'aurez plus de blindage. Engagez-vous ensuite dans le couloir en face des trousses. Neutralisez le **soldat** en haut des marches **à gauche** puis celui qui arrivera en courant **à droite**. Empruntez l'un des deux couloirs pour faire le tour de la **salle des clones**, puis jetez un coup d'œil. Munissez-vous de la Venom et commencez

Il manque l'une des créatures, mauvais présage...

à tirer sur le **soldat au lance-flammes**. Comme un malheur n'arrive jamais seul, un **Proto soldat** se mêlera à la bagarre. Reculez et tendez des embuscades à chaque angle de couloir. Retournez ensuite au bout d'un des couloirs et snipez le **scientifique** au fond de la pièce. Entrez dans la **salle des clones (12)** pour vous rendre compte qu'il manque une des créatures... Retournez-vous, engagez-vous dans le dernier couloir pour rencontrer le **chef des Projets Spéciaux**, l'Oberführer S.S. Wilhem Strasse alias le Boucher.

LA CRÉATURE DU BOUCHER

Après les présentations, l'**Über soldat** vous attaquera tout de suite avec son **rayon Tesla** ! Munissez-vous de la **Venom**, sautez au rez-de-chaussée et cachez-vous derrière un **pilier**. L'**Über soldat** est très puissant mais pas très intelligent ! Tournez autour du **pilier** pour jouer à cache-cache avec lui **(13)**. Dès qu'il passe un angle, tirez-lui une rafale avant de vous replier. Des **scientifiques** apparaîtront sur le **chemin de ronde métallique** au fond de la pièce : débarrassez-vous-en seulement lorsque l'**Über soldat** sera anéanti. Utilisez ensuite le **fusil de snipe** pour neutraliser les **6 scientifiques** au 1er étage, puis le **dernier habillé en vert** qui ouvrira la **grande porte** au rez-de-chaussée. Récupérez des **trousses de secours** et des **protections** avant de vous engager dans le **couloir**.

Bloqué derrière le pilier, l'Über soldat ne peut plus rien faire.

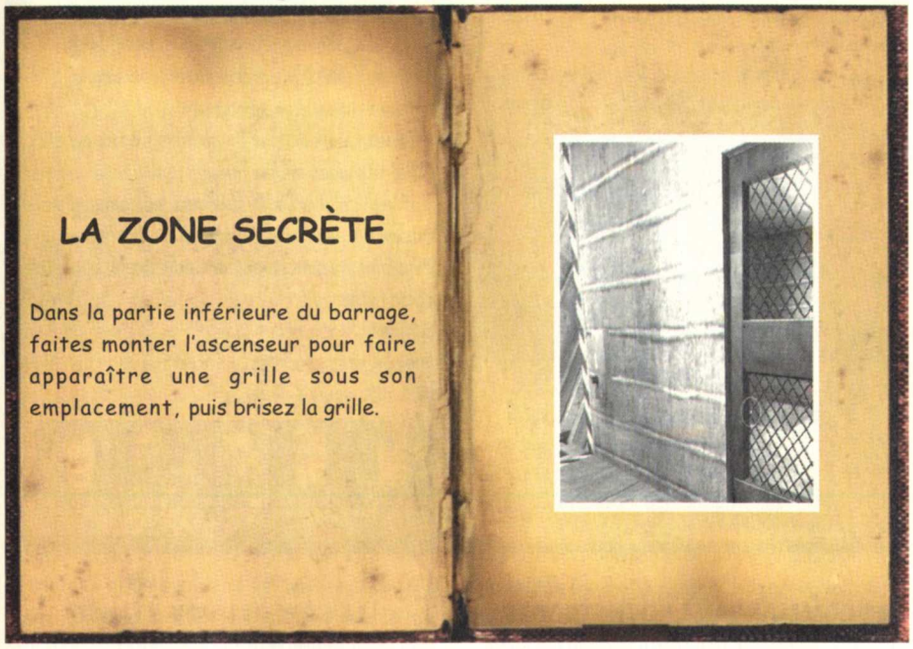
L'ÉVACUATION

Neutralisez les **scientifiques** dans la salle suivante, puis montez par les **marches** à droite. Continuez à abattre les **scientifiques** qui couvrent la fuite de l'**Oberführer Strasse** ! Ouvrez la porte à droite pour passer au 1er étage de la **salle du Über soldat**, puis passez dans la **salle de commandement du Boucher**. Actionnez le **levier à gauche** de la console, retournez-vous puis ouvrez la **porte** en face de vous. Montez sur le **monte-charge** et actionnez le **levier** pour monter. Au bout du couloir suivant, actionnez le **second interrupteur rouge** pour ouvrir la **porte** et voir **le Boucher** s'enfuir à bord d'un **Kobra**.

MISSION 6 :
RETOUR AU CHÂTEAU

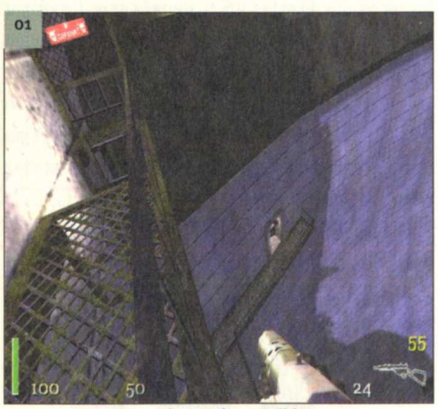
ÉPISODE 1 : BARRAGE DE BRAMBURG

Objectif 1 : Traverser le barrage de Bramburg.
Objectif 2 : Trouver la route de Paterborn.



LE CHEMIN CACHÉ

Vous débuterez cette mission sur les hauteurs surplombant l'**entrée du barrage**. Descendez de la colline et contournez le **sapin** par la droite avant de sauter par-dessus les barrières. Cachez-vous derrière les **caisses**, puis prenez vos **jumelles**. Regarder le **garde** patrouillant sur le **mirador du fond** et, quand il partira de la droite vers la gauche et qu'il ne se servira plus de ses jumelles, foncez vers l'**échelle** à droite en marchant. Descendez jusqu'à la **passerelle**, puis engagez-vous discrètement dessus muni de votre **Sten**. Liquidez le **garde** en faction en bas de l'**autre échelle**, que vous emprunterez dans la foulée, puis ouvrez la **porte en fer (01)** au bout de la **seconde passerelle**.



La seule entrée possible...

LA ZONE SECRÈTE

Dans le **couloir d'entretien**, éliminez les **2 techniciens** puis tournez le **volant rouge** le long des tuyaux. Tirez dans les **bouteilles de gaz** sur la droite pour les faire exploser, puis attendez qu'un **soldat** vienne voir ce qui se passe. Éliminez-le puis passez dans le **trou** créé par l'explosion. Dans la **petite salle**, vous pourrez lire une **note de service** accrochée au mur, concernant les restrictions du jour et voir une **porte grillagée fermée** sur la droite. Cette pièce fait partie de la **zone secrète**. Pour l'atteindre, approchez-vous de l'**ascenseur** et enfoncez le **bouton** pour que ce dernier monte. Ne grimpez pas dessus, mais attendez au contraire sur place. Sous l'emplacement de départ de l'**ascenseur**, vous apercevrez une **grille (02)**. Détruisez-la et suivez le **couloir souterrain** pour atteindre la **pièce secrète** ! Vous trouverez un tas de bonnes choses à l'intérieur (**casque lourd, gilet pare-balles, lance-roquettes**). Sortez par la **porte grillagée**, appelez l'**ascenseur** puis montez dessus. Appuyez sur le **bouton** et munissez-vous de votre **fusil de snipe** : visez vers le haut pour apercevoir un **nazi**. Lui ne vous verra pas. Avec une balle contre lui, ce sera le maillon faible... au revoir ! Arrivé à destination, allez récupérer dans la **pièce suivante** un **casque lourd** et des **trousses de secours**.

L'entrée de la zone secrète.

LA TRAVERSÉE DU BARRAGE

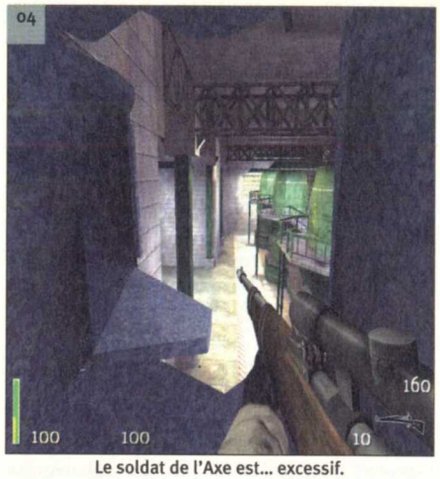
Ouvrez la porte, neutralisez le **soldat** en faction dans le **bunker**, puis les **deux soldats S.S.** qui s'approcheront **(03)**. Il est plus que probable que l'alerte soit donnée ! Placez-vous aux commandes de la **mitrailleuse lourde**. Faites le ménage à l'**entrée du barrage**, **mirador** compris, puis lâchez l'engin de mort. Retournez-vous et, avec le **fusil à lunette**, faites un carton sur tout ce qui ressemble de près ou de loin à un Allemand. Attention, il y a un **sniper** dans le **mirador** ! Quand l'agitation aura cessé, sortez au grand air. Partez sur la droite muni du Sten, grimpez dans le **mirador** pour désactiver la **sirène**, puis passez la porte faisant face à l'escalier. Récupérez, si besoin, le **repas froid** sur la table ainsi que le **bock de bière**. Sortez ensuite de cette salle et partez sur la gauche, vers le second mirador.

L'alerte est donnée !

Ouvrez la **porte à gauche**, en neutralisant les **deux Allemands** qui en sortiront, ramassez toutes les **armes** qui traînent, puis grimpez par l'**escalier**. Attendez devant la **porte** du haut que le **S.S.** la franchisse pour lui refaire ses plombages, puis entrez. Franchissez la **seconde porte** et éliminez les **deux opérateurs radio**. Détruisez tout dans cette pièce, puis ramassez les différents bonus sur les étagères (**casques lourds** et **trousse de secours**). Grimpez à l'**échelle** pour atteindre le **conduit d'aération** et suivez-le pour atteindre la **salle des générateurs**. Si l'alarme a retenti à l'extérieur, un **soldat de l'Axe** détruira le conduit avec un **panzerfaust (04)** ! Snipez l'insolent caché derrière un **pilier** ainsi que son **collègue** accroupi sur un des balcons à gauche. Poursuivez votre progression dans ce qui reste du conduit, puis brisez la **grille** qui en obstrue la sortie.

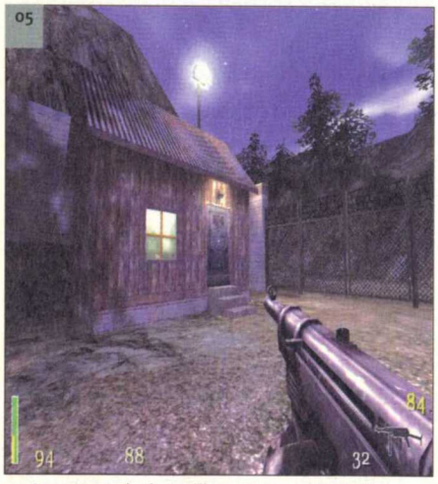
ÉPISODE 2 : LE VILLAGE DE PADERBORN

Objectif 1 : Assassiner cinq officiers S.S. de la Division Paranormale.
Objectif 2 : S'assurer que l'alarme n'a pas été déclenchée.
Objectif 3 : Pénétrer dans le château Schufstaffel.



Le soldat de l'Axe est... excessif.

Passez discrètement sous la **fenêtre** du **poste de contrôle** à gauche, puis montez la **volée de marches**. Dans le couloir, ouvrez la **porte de gauche** et neutralisez les **deux ingénieurs** présents avant d'ouvrir la porte de gauche et récupérer des grenades et des protections. Sortez, neutralisez le **S.S.** de l'autre côté de la porte, puis ouvrez la **porte** légèrement à gauche. En bas de l'escalier qui suivra, vous tomberez sur **2 commandos S.S.** : deux balles pour chacun et il n'en restera plus rien. Prenez alors votre **fusil de snipe** et ouvrez la **porte**. Dehors, plein de copains pour jouer : soyez quand même rapide et précis dans vos tirs, car vos compagnons de jeu ne vous louperont pas. Notons le joli effet pyrotechnique que vous déclencherez en tirant dans les **bidons d'essence** sur la droite. Le **poste de garde** ne s'en remettra pas. Prenez la **Sten** et descendez l'**escalier** à reculons ! Pourquoi, me direz vous ? Pour éliminer le **nazi** qui se planque sous l'**escalier** ! Rendez-vous ensuite dans la **maison des gardes (05)** et activez le **levier** pour ouvrir les **grilles extérieures**. Prenez le **casque lourd** et le **repas froid**, puis passez les **grilles** pour terminer le niveau.



La commande des grilles est dans cette maison.

LES 5 ZONES SECRÈTES

1 : Dans la seconde chambre de la maison du commandant Hochstedder, en cassant le coffre au pied du lit.
2 : Dans la ruelle après la 1re maison, cassez le cadenas de la petite porte puis suivez le chemin.
3 : Chambre du sniper après l'alchimiste.
4 : Dans la cave du Général Burkhalter, appuyez sur le robinet d'un fût pour ouvrir un passage secret.
5 : Actionnez le levier derrière le tableau dans le bureau du général Haupman pour faire coulisser un pan de mur.

LES 12 TRÉSORS

1er, 2e et 3e lingots d'or : dans la 1re zone secrète.
4e, 5e et 6e lingots d'or : dans la 2e zone secrète.
7e, 8e et 9e lingots d'or : dans la 4e zone secrète.
10e, 11e et 12e lingots d'or : dans la 5e zone secrète.

LES 5 GÉNÉRAUX

Commandant Hochstedder : dans la 1re maison du village (poignardé).
Général von Stauff : dans l'hôtel au 1er étage (poignardé).
Colonel Strache : maison après l'hôtel (snipé).
Général Burkhalter : maison de la grande cour (abattu).
Général Haupman : maison de la cour où se trouve une charrette (abattu).

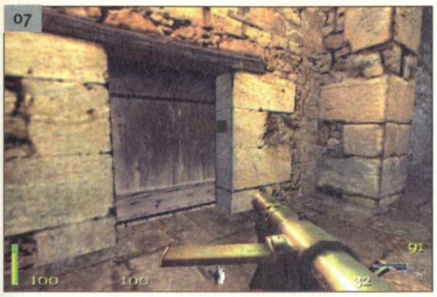
LE COMMANDANT HOCHSTEDDER

La qualité principale pour cette mission est la **furtivité** ! Longez la rue jusqu'à la **voiture**. Baissez-vous, faites-en le tour, puis plaquez-vous contre le **mur** à droite du **sapin**. Grimpez le long du **mur** et neutralisez le **soldat** en patrouille. Foncez ensuite vers la **porte** qui vous fera face et éliminez les deux S.S. devant la cheminée. Montez à l'étage et assassinez le **commandant Hochstedder** dans la 1re chambre **(06)**. Fouillez la maison en commençant par boire le **cognac** sur le **guéridon** à gauche, puis passez dans la **seconde chambre.** Ne faites pas de mal à la **jeune femme en tenue légère**, mais détruisez le **coffre** au pied du lit pour découvrir la **1re zone secrète**. Récupérez les **3 lingots d'or**, descendez à l'étage inférieur et ouvrez la porte de droite. Récupérez les **2 casques lourds** puis sortez de la maison.

Et d'un...

LE GÉNÉRAL VON STAUFF

Une fois dehors, tournez deux fois sur la droite. Continuez à progresser et vous pourrez voir, sur la droite, une toute **petite porte** fermée par un **cadenas (07)**. Tirez dedans, passez la porte et suivez l'unique chemin. Vous déboucherez alors dans la **2e zone secrète**. Récupérez ce qui peut l'être (**lingots d'or, gilet pare-balles**) puis passez **2 portes**. Un **alchimiste allemand** vous tournera le dos, dommage pour lui : neutralisez-le. Prenez maintenant le **fusil de snipe** et ouvrez la porte. En face de vous, en hauteur, un sniper. Liquidez-le et allez dans sa direction (gare au soldat sur la droite à l'intersection). Juste à droite de la fenêtre où se tenait le soldat embusqué, vous trouverez une **gouttière**. Escaladez-la et sautez dans la chambre pour atteindre la **3e zone secrète**. Descendez dans la rue et partez sur la gauche. Entrez dans l'**hôtel** à gauche, liquidez les **2 S.S.** dans la **salle à manger** à droite, mais pas la jeune femme. Notez que des **repas chauds** vous attendent ici. Grimpez l'**escalier** silencieusement, puis abattez le **Général von Stauff**. Passez la porte de gauche, lisez la **lettre de Marianna Blavatsky** posée sur le lit, puis sortez par la **seconde porte**.



Tirez sur le cadenas pour entrer.

LE COLONEL STRACHE

Placez vous à la **fenêtre** et, avec votre **fusil de snipe**, visez la porte à gauche. Éliminez le **premier soldat** et le second teuton que vous alignerez sera le **Colonel Strache (08)**. Et de trois ! Retournez maintenant dans la rue et entrez dans la maison d'où **Strache** est sorti (sautez par-dessus le muret en prenant appui sur le bac d'eau). Passez la porte vous faisant face et attendez que le **nazi** derrière la grille ne regarde pas dans votre direction. Descendez l'**escalier** et ouvrez la **petite porte** à gauche. Une fois dans la **cave**, récupérez les **grenades** puis sortez. Il va falloir maintenant être vif pour passer sous l'arche juste en face (en fait à gauche de la maison du colonel à partir de votre position). Le **soldat** patrouille derrière la **grille** à gauche et l'alerte sera très facile : surtout ne courez pas ! Traversez la rue et passez l'arche pour vous retrouver dans une **grande cour**.

La curiosité est un vilain défaut !

LE GÉNÉRAL BURKHALTER

En vous assurant que personne ne vous repère à partir des **fenêtres**, descendez l'**escalier** et passez la **double porte en bois** derrière le **sapin**. Vous déboucherez dans une **grande cave à vin**. Tuez le **soldat** en faction sur la gauche et dirigez-vous dans le renfoncement sur la droite. Vous trouverez **2 grands fûts**. Appuyez sur le **robinet** de celui de gauche et vous ferez coulisser un pan de mur sur la gauche. Passez par l'ouverture pour découvrir la **4e zone secrète**. Ramassez les **lingots d'or**, grimpez à l'**échelle** puis passez la **porte coulissante**. Tournez à droite, ouvrez la porte à côté de la **cheminée** et liquidez le **garde** patrouillant à droite. Retournez dans la maison, traversez la pièce et ouvrez la porte à droite. Neutralisez le **soldat** sur le **balcon** ainsi que celui qui garde la **grille** à gauche, puis dirigez-vous au bout du couloir. Ouvrez la porte, entrez dans la chambre, puis traversez-la pour atteindre la **bibliothèque**. Jetez un coup d'œil à gauche pour apercevoir le **général Burkhalter (09)**, puis assassinez-le. Il ne se remettra pas de la joie de vous rencontrer... Lisez la **note de Himmler** posée sur la table, récupérez les **trousses de secours** puis retournez dans la **salle de la cheminée**.

La curiosité est toujours un vilain défaut !

LE GÉNÉRAL HAUPMAN

Ouvrez la porte à côté de la cheminée, tournez à gauche pour pénétrer dans une cour où se trouve une **charrette**. Grimpez l'**escalier** de droite, passez la porte et tuez le **général Haupman** assis derrière la table. Buvez le cognac, lisez la **lettre** de l'**Oberführer Strasse** sur la table, puis tirez dans le **tableau** du **petit Caporal** devenu grand dictateur (**Hitler** pour les longs à la détente). Abaissez le **levier** qui était caché derrière pour qu'un **pan de mur** coulisse près de la porte d'entrée. Allez fouiller la **5e zone secrète (10)** afin de récupérer les **lingots d'or**, les **munitions** et les **panzerfausts**. Sortez de la maison sans vous intéresser aux autres portes à l'intérieur et descendez par l'escalier. Passez la **porte** en bas à droite, suivez le **couloir** et abattez le **soldat ivre mort**. Récupérez sur le sol les **3 bouteilles de Saint Émilion 1938** (très bon pour la santé ça !), ainsi que les **trousses de secours** et les **munitions**, si vous en avez besoin. Sortez de la **cave**, ouvrez la porte en haut de

La dernière zone secrète.

l'**escalier** à droite et tuez le **S.S.** à l'intérieur de la pièce. Retournez dans la cour et montez les **marches à droite** de l'escalier de feu **général Haupman**. Descendez les **2 soldats S.S.** gardant la **cour**. Neutralisez le **boîtier d'alarme**, puis ouvrez la **petite porte** de la **cave** légèrement à gauche pour trouver **2 trousses de secours**. Sortez, descendez la volée de marches, puis engagez-vous dans la ruelle pour atteindre une cour tout en pierre. Ouvrez la **grille**, pénétrez dans les **jardins du château Scufstaffel** et neutralisez le **garde** à droite. Continuez à droite et descendez l'**escalier de la cave** pour poursuivre votre aventure.

ÉPISODE 3 : CHÂTEAU DE SCUFSTAFFELL

Objectif 1 : Assassiner le général von Shurber.
Objectif 2 : Repérer l'entrée de service du château.

LES 2 ZONES SECRÈTES

1 : Détruisez le tableau d'Adolf H. dans le grand salon, tirez sur le logo derrière, puis foncez jusqu'à la porte en bas à gauche du grand escalier dans le hall.
2 : Actionnez le tisonnier de la cheminée dans la salle à côté de la grande bibliothèque.

LES 7 TRÉSORS

1er Calice d'argent : dans la 1re zone secrète.
2e et 3e Calices d'argent : sur l'autel de la chapelle.
1er, 2e, 3e et 4e lingots d'or : dans la 2e zone secrète.

LE REZ-DE-CHAUSSÉE

On commence tout en douceur. Passez la **porte** vous faisant face pour déboucher dans une **cave à vin** poussiéreuse. Avancez sans faire de bruit et grimpez par les **escaliers**. Écoutez la discussion entre le **caporal** et l'**officier**, puis attendez que le **caporal** soit parti pour traverser silencieusement la **cour intérieure**. Ouvrez la **porte** au bout et observez l'**étagère** au-dessus des **2 S.S.** qui vous tourneront le dos **(11)**. Tirez sur l'**attache** retenant l'**étagère** pour neutraliser les **deux soldats** (fun !), récupérez le **casque lourd** et le **repas froid**, puis ouvrez la **seconde porte**.

Pour arriver discrètement, tirez sur l'attache de la corde.

Engagez-vous dans le **couloir**, puis jetez un coup d'œil dans le **grand salon**. Écoutez la discussion entre les **2 officiers** devant la **cheminée** puis snipez-les. Neutralisez le soldat qui arrivera en courant, puis entrez dans le **grand salon**. Toujours muni du **fusil de snipe**, commencez le ménage dans le hall : en tout **7 soldats S.S.** (dont deux femmes) seront répartis au **rez-de-chaussée** et dans les **escaliers**. À gauche du **grand escalier**, vous trouverez une **porte fermée**. Pour l'ouvrir, retournez dans le grand salon, tirez dans le **tableau** d'Adolf H., puis sur le **symbole** caché derrière. Passez la **porte** sous l'**escalier** et descendez les marches pour atteindre la **1re zone secrète (12)**. Récupérez le **Calice d'argent** sur le bureau ainsi que le **casque lourd**, puis remontez les marches. Actionnez le **levier** pour ouvrir la **porte** qui s'est refermée entre temps, puis dirigez-vous vers la **chapelle**, à gauche. Neutralisez la **S.S.** qui tentera de s'interposer, puis les **2 autres vipères** au fond de la chapelle. Allez récupérer leurs **armes** et les **deux Calices d'argent** sur l'autel, puis retournez dans le **hall**.

La 1re zone secrète du château.

LE PREMIER ÉTAGE

Sans le savoir, vous avez abattu von Shurber !

Montez par l'**escalier**, ouvrez la **double porte à droite** et pénétrez discrètement dans le **couloir**. À l'angle, jetez un coup d'œil à gauche et éliminez les **deux soldats** sur leur garde. Ouvrez ensuite la **porte à gauche**, entrez dans la **salle à manger** et abattez l'**officier**. Récupérez les **protections** à gauche (**casque lourd, gilet pare-balles**) et mangez les **repas chauds** si vous en avez besoin. Munissez-vous du **fusil de snipe**, puis ouvrez la **porte-fenêtre** donnant sur la **cour intérieure**. Visez à droite en direction du toit pour repérer deux snipers ! Descendez-les puis engagez-vous sur la **corniche** afin d'atteindre l'**échelle** à droite. n'y montez pas tout de suite : ouvrez la porte-fenêtre à gauche et éliminez l'**officier S.S.** présent dans la **salle du piano**. Lisez la **lettre** posée sur la petite table à droite, puis sortez par la **porte**. À l'**angle du couloir**, jetez un coup d'œil à droite, puis munissez-vous du **fusil de snipe**. Snipez les **soldats** gardant le couloir, puis approchez-vous. Vous vous apercevrez que l'**officier** qui commandait la résistance n'était autre que le **général von Shurber (13)** !

Ramassez les **armes**, prenez les **casques lourds** puis retournez dans la **salle du piano**. Ouvrez la porte-fenêtre et, cette fois, montez sur le **toit** et observez ce qu'il se passe en dessous grâce à la première verrière. Munissez-vous du **fusil de snipe** et commencez à nettoyer la pièce en contrebas en éliminant **2 soldats S.S.** Allez ensuite à la seconde verrière et laissez-vous tomber par la **fenêtre ouverte** sur un des **rayonnages**. Passez la sortie de gauche ou droite et finissez de nettoyer l'immense salle (en tout **5 soldats S.S.** dont 2 femmes), sans descendre par l'escalier. Dirigez-vous maintenant vers la **cheminée**, abaissez le **tisonnier** à droite pour que la **cheminée** coulisse et laisse apparaître la **seconde zone secrète (14)**. Récupérez les **4 lingots d'or**, sortez du **passage secret**, puis descendez l'**escalier** au centre de la salle muni du **fusil de snipe**. Lorsque vous arriverez au pied de l'escalier, la double porte explosera ! Éliminez les **3 S.S.** repliés dans la **salle au bout du couloir** (attention, l'un d'eux est muni de panzerfausts), puis foncez récupérer leurs **armes**. **Trois nouveaux S.S.** apparaîtront à l'**intersection du couloir** : abattez-les puis allez chercher les **repas chauds** dans la salle du fond. Retournez dans le couloir, tournez à droite, puis ouvrez la **double porte** pour partir en direction du **site de la cérémonie...**

Sésame, ouvre-toi !

ÉPISODE 4 : TERRE IMPIE

Objectif 1 : Trouver le site de Réception de l'essence.
Objectif 2 : Détruire tous les Über soldats.

LA SORTIE DU CHÂTEAU

Dès le début de la mission, munissez-vous du **fusil de snipe**. Ouvrez la **double porte** au fond du couloir et alignez les **3 soldats** dans la cour. Grimpez ensuite à l'arrière du **camion** pour récupérer **2 trousses de secours** et **1 casque lourd**. Passez les grilles et partez sur la droite. Avancez avec précaution et, tout au bout, vous verrez **2 Allemands** patrouillant près d'une **guérite**. Snipez les **2 soldats** avec le **fusil à infrarouge** (fusil IR), puis allez récupérer les **2 batteries** pour votre **fusil Tesla** dans la **guérite**. Retournez sur vos pas, passez devant la cour du château, puis continuez tout droit. Tout au bout, plaquez-vous contre le **mur** en le longeant sur la gauche. Arrivé à la fin de ce dernier, munissez-vous du **fusil de snipe** et liquidez la **S.S.** près de la construction en hauteur dans le brouillard. Tournez-vous à droite et grimpez la **colline** en face du mur. Liquidez les **2 jolies blondes** dans le **cimetière** et continuez droit devant vous au milieu des arbres. Vous distinguerez, un peu plus loin, une **maison (15)** entourée d'un **mur d'enceinte** en partie détruit. Longez le **mur** par la droite, puis collez-vous à l'arrière de la **maison** en passant par la **brèche** dans le mur. Faites le tour de la maison par la droite, exécutez la **S.S.** qui vous tournera le dos, puis entrez rapidement dans la maison pour récupérer les **trousses de secours** et les **grenades**.

Cette maison vous permettra de prendre un peu de repos.

UN CHEMIN BRUMEUX ET DANGEREUX

Mettez-vous à la **fenêtre**, muni du **fusil de snipe**, et visez à droite afin d'éliminer le **sniper** patrouillant derrière le **mur cassé**. Sortez de la **maison**, allez prendre l'emplacement du sniper, puis longez le **mur**. Au bout de ce dernier, tournez à gauche et escaladez la **colline**. Progressez à travers le **cimetière** pour arriver devant la **maison en ruine**, faites le tour par la gauche, puis débarrassez-vous de la **S.S.** en lui tirant dans le dos, par ce qui reste de la première fenêtre. Revenez alors sur vos pas, pénétrez dans la **bâtisse**, puis scrutez le plancher en face de ce qui reste de la seconde fenêtre. Vous pourrez voir **2 trous** dans lesquels vous distinguerez plusieurs **lingots d'or**. Tirez sur le **plancher** afin d'agrandir le **trou (16)**, puis sautez dans la pièce en contrebas. Une fois que vous aurez récupéré les **9 lingots**, les **trousses de secours**, les **munitions** et le **casque lourd**, sortez par la porte.

Une fois le trou agrandi, vous pourrez passer dans la cave.

Deux **S.S. sexy** vous attendront de pied ferme à la sortie. Éliminez-les, retournez dans la **maison**, puis postez-vous **à droite de la cheminée** pour avoir un bon angle de tir. Munissez-vous du **fusil IR**, ouvrez le feu sur la **S.S.** dans l'**arbre à gauche**, puis sur les **2 S.S.** visibles entre les **deux murs**. Foncez droit devant vous, ramassez les armes de vos ennemis, puis les **panzerfausts** au bout du **pont détruit**. Retournez à l'intersection, tournez à gauche pour apercevoir dans le brouillard un **camion** et munissez-vous du **fusil IR**. Éliminez les **2 soldats en cuir** derrière le véhicule, puis allez récupérer dans le **camion** les **trousses de secours**, le **casque lourd** et quelques **munitions**.

LE SITE DE LA CÉRÉMONIE

Passez sous l'**arche de pierre** qui s'effondrera peu après. Vous allez devoir affronter ici **deux Über soldats**. Pour cela, vous disposerez d'un bon paquet de munitions sur la gauche et de pas mal de vie sur la droite. Pour détruire ces deux monstres qui apparaîtront tour à tour, prenez le **panzerfaust** puis la **Venom**, et tournez autour des **grands piliers**. Attendez que le monstre montre un bout de ses membres pour lui tirer dessus. Bougez et attendez que le monstre se déplace de nouveau pour lui tirer dessus, tout en restant hors de vue. Une fois ces deux bons ariens éliminés, passez par l'ouverture **(17)** qui se créera au centre de la zone. Direction, la fin de l'histoire !

Puissant mais vraiment débile !

Operation Flashpoint
RED HAMMER

Retrouvez les Cheat Codes pour ce jeu dans la rubrique "Triche trash" à la fin du magazine

Éditeur : Codemaster

Développeur : Bohemia Interactive

Texte : Français

Voix : Anglaises

Sortie : Novembre 2001

Config. mini : Pentium III 450 128 Mo

Dans cet add-on officiel d'Operation Flashpoint, vous incarnez Dimitri Lukin, un ex-Spetsnaz de l'Armée rouge. Au service de votre mère patrie, vous serez amené à remplir une vingtaine de missions qui vous plongeront dans une simulation de guerre des plus réalistes. Une campagne inédite qui s'annonce passionnante et difficile à souhait, qui vous emmènera dans des territoires hostiles où la moindre erreur stratégique peut vous être fatale...

Simon (Smohamedaly@loisir.net)

Marteau rouge

Votre mission va consister à vous emparer d'un phare. Celui-ci est protégé par la résistance. Débarrassez-vous de ces gêneurs et surtout, ne gaspillez pas vos munitions sur les civils non armés. Il faudra ensuite défendre votre position d'une éventuelle riposte et enfin, rejoindre l'escouade Boris dont l'objectif est de prendre la ville de Tyrone.

Équipements

Armes	Objet I	Objet II
AK74	4 Chargeurs AK74	6 Grenades

Commencez par suivre votre escouade à 12h au nord jusqu'au phare qui se situe en position **EJ 24** (référez-vous à la carte). Durant votre parcours, ciblez et abattez les ennemis en position dans ce secteur. Pour cela, utilisez votre arme AK74 en mode Rafale, et allongez-vous pour stabiliser vos tirs. Lorsque cette zone stratégique sera sécurisée, défendez votre position en éliminant les quelques résistants encore vivants. Le nettoyage effectué, de nouveaux ordres vous seront communiqués. Rejoignez l'ensemble de votre groupe en grimpant dans le camion. Le véhicule qui devait vous transporter jusqu'à la ville de Tyrone fera une halte à proximité d'une station-service, en position **ED 22**.

À la loupe

Pour l'assaut du phare et de la station-service, soyez toujours sur la première ligne de front. Vous pourrez ainsi agir plus vite avant que vos adversaires n'abattent vos coéquipiers.

Des forces ennemies sont en présence ! Courez avec prudence vers l'ouest et lorsque vous entendrez les balles siffler, mettez-vous à plat ventre et engagez le combat. Dès que vous aurez éliminé les premières cibles gênantes, relevez-vous et courez rapidement vers la station en zigzaguant (vous éviterez ainsi les balles perdues). En atteignant votre destination, liquidez le reste des hommes armés (en étant accroupi ou allongé). N'oubliez pas de recharger votre arme ! Si vous avez été blessé, approchez-vous de l'infirmier pour qu'il vous soigne. La survie de votre escouade dépend de vos performances sur le terrain.

Vous devez donc agir vite et prendre d'assaut la station-service le plus rapidement possible. Cela fait, postez-vous en **EC 21**, allongé derrière un buisson isolé. De là, attendez l'arrivée de la patrouille adverse. Vos coéquipiers vous aideront à repousser cette attaque et certains d'entre eux y laisseront, hélas, leur vie. Servez-vous du AK74 en mode Normal (coup par coup) et si les forces ennemies parviennent à progresser dans votre direction, utilisez vos grenades pour les accueillir.

Restez allongé derrière ce buisson, et abattez vos ennemis en coup par coup dès qu'ils seront dans votre ligne de mire.

Lorsque cette bataille sera remportée, vous devrez retourner dans le camion qui vous transportera jusqu'à la ville de Tyrone aux coordonnées **DJ 29**. La résistance en faction dans cette zone a contré l'assaut de l'escouade Boris. Vous pouvez apercevoir les cadavres de vos camarades joncher la route, victimes de tireurs embusqués. Descendez du véhicule et sans perdre de temps, courez en direction de l'ouest vers la maison qui est à proximité d'un autre camion. Durant votre sprint, vous aurez dans votre ligne de mire des civils armés du côté sud. Abattez-les un par un, puis chargez-vous des tireurs cachés dans quelques maisons. Lorsqu'il ne restera plus de résistants, votre mission sera accomplie.

Dans cette maison, un tireur embusqué snipe vos coéquipiers. Débarrassez-vous de ce gêneur en pénétrant dans cet édifice.

Occupation

Vous aurez comme objectif de localiser le centre de communication à Meaux et de mettre un terme au soulèvement des rebelles. Il faudra par la suite interrompre la réunion de la milice organisée à Saint-Philippe et vous emparer de l'installation de la garde nationale. Votre mission s'achèvera lorsque vous aurez sécurisé cette zone ainsi que le terrain d'aviation.

Équipements

Armes	Objet I	Objet II	Spécial
AK74	4 Chargeurs AK74	6 Grenades	Jumelles

Suivez votre escadron jusqu'au point de coordonnées **DF 26**. En arrivant au village, les hostilités pourront commencer ! Débarrassez-vous des soldats ennemis en présence et lorsque la voie sera libre, vous recevrez automatiquement le commandement de toute l'équipe. Sans tarder, assignez à votre groupe **la couleur Rouge** (appuyez sur **les touches 9, 5, 9, 9 puis 1 du clavier**). Rendez-vous ensuite au point **DF 24** à l'endroit où est stationné un camion (le PV3S civil). À l'aide du menu Commandement, regroupez vos hommes pour les faire monter dans le véhicule. Pour ce faire, appuyez sur les touches suivantes du clavier, **9** (Équipe) , **5** (Rouge), et cliquez sur le camion avec le bouton gauche de la souris.

Faites monter vos hommes dans ce camion.

Lorsque tout le monde sera à bord, montez à l'arrière du véhicule, puis appuyez sur la touche "F2" pour sélectionner le chauffeur. Ensuite, choisissez les touches suivantes : **1** (En marche) et **9** (Points de passage suivant). Cela vous permettra de rouler jusqu'au prochain point de rendez-vous, en **DG 16**. Si vous ne donnez pas vos ordres assez rapidement, vous risquez de subir des attaques lors du trajet qui vous conduira à votre destination. Dans ce cas de figure, il faudra descendre du camion et abattre vos adversaires avant de repartir vers le point DG 16. À votre arrivée dans le village, demandez au chauffeur de stopper le véhicule avant que celui-ci ne stationne sur la pelouse.

Dès que le moteur sera coupé, descendez du camion et abattez les premiers ennemis en faction dans le secteur. Faites ensuite sortir vos hommes et effectuez des rondes dans le village afin de vous débarrasser du reste de l'armée adverse. Dès que vous aurez nettoyé la zone, des renforts vous seront attribués.

Ordonnez au chauffeur de votre nouvelle unité de vous rejoindre. Pour ce faire, sélectionnez le chauffeur (touche **"F1"** du clavier) puis cliquez à quelques mètres de vous. Cela fait, attendez l'arrivée de ces troupes, puis faites-les tous descendre du camion hormis le conducteur (assignez-lui la couleur jaune). Maintenant, sélectionnez l'équipe blanche (touche **9** et ensuite **5**) puis faites apparaître la carte du monde (touche **"?"**). Cliquez alors sur la zone **DJ 16** (la forêt).
Pendant que votre premier groupe partira à l'est pour débusquer des tireurs ennemis dans les bois, vous vous dirigerez avec l'équipe rouge vers l'installation d'entraînement de la milice aux coordonnés **EA 18**.

Devant le barrage d'entrée de ce campement, deux tireurs sont en faction. L'un d'entre eux est allongé derrière un buisson et risque de sniper un bon nombre de vos hommes. Avant qu'il ne puisse agir, vous devez vous en occuper. Baissez-vous lorsque vous atteindrez le point **DI 16,** et rampez vers le sud-est pour vous approcher de votre cible et l'abattre. Pendant votre manœuvre, la première équipe (le groupe blanc) trouvera dans la forêt une planque de la milice. Passez le barrage et occupez-vous de la milice présente dans le secteur. Restez à distance et en étant allongé, utilisez votre arme AK74 en mode Normal (coup par coup). Lorsque la zone sera sécurisée, emmenez toutes vos unités (chauffeur y compris) dans le campement en **EA 17**. Montez tous dans le véhicule, ensuite sélectionnez le chauffeur et appuyez sur **les touches 1 et 9** pour vous rendre sur le terrain d'aviation au nord (**point DH 08**). Avant votre arrivée à cette destination, stoppez le camion dès que vous serez aux coordonnées **DI 11**.

Faites descendre tous vos hommes et ordonnez aux différents groupes (rouge, blanc, jaune) de prendre d'assaut l'aéroport. Pour cela, sélectionnez votre équipe puis appuyez sur **les touches 1** (en marche) et **9** (Point de passage suivant). Pour qu'ils ne se fassent pas repérer trop rapidement, choisissez **un mode de combat furtif** (touches **7** puis **1**). De votre côté, avancez avec votre escouade et prêtez-lui main forte en abattant à distance vos ennemis. La milice adverse finira par abandonner la zone. Dès que vous serez dans l'aéroport, ordonnez à l'unité qui possède un lance-missiles de s'occuper du char stationné près de l'avion. Une fois celui-ci détruit, vous remporterez la victoire !

BABY-SITTING?

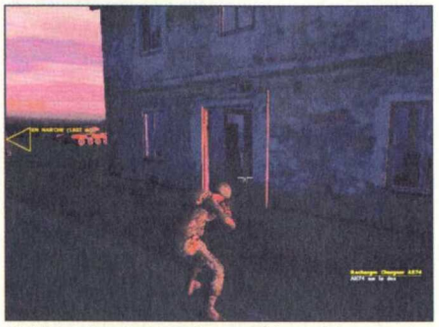
Pour cette mission, vous devez assurer la protection d'une amie très proche du Général Guba. Il faudra l'escorter jusqu'à la ville de Montignac où l'attendra un hélicoptère qui la transportera vers une autre destination. Les minutes sont comptées ! Si vous ne parvenez pas à conduire la demoiselle en lieu sûr durant un certain laps de temps, votre mission se soldera par un échec.

ÉQUIPEMENTS

Armes	Objet I	Objet II	Spécial
AK74	Lance-roquettes AT4	Chargeurs AK74 Roquettes AT4	Néant

Commencez par vous rendre à l'est pour récupérer dans les caisses de bois **un fusil Dragunov SVD** ainsi que ses munitions. Placez-vous ensuite derrière votre camion et prenez **un lance-roquettes AT4** et ses missiles. Rechargez cette arme lourde puis, sans tarder, montez dans le véhicule à la place conducteur et suivez de près le camion qui est devant vous. Pendant votre trajet, une embuscade va avoir lieu. Le camion étant saboté, il faudra trouver un autre moyen de transport pour atteindre Montignac.

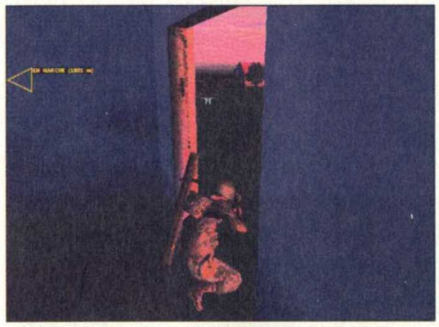
Sans perdre de temps, pénétrez rapidement dans la seconde maison plus à l'ouest et approchez-vous du civil qui se tient dans une pièce voisine, au rez-de-chaussée, pour qu'il vous remette les clés de son véhicule. Cela fait, postez-vous à la sortie nord de la bâtisse afin d'apercevoir un char (le T55). Si aucun soldat adverse n'est en présence, utilisez votre lance-roquettes afin de pulvériser cet engin blindé.



Voici une des deux entrées possibles qui donne accès à la maison où se trouve un civil.

Dans le cas contraire, abattez les ennemis avant d'effectuer cette opération. Pour cela, restez bien hors de portée de vos assaillants et attendez patiemment de les voir courir sur le terrain pour les liquider (6 au total). Approchez-vous ensuite lentement du camion stationné à proximité de la maison à l'ouest, et éliminez dès que possible la sentinelle en faction à cet endroit.
L'opération effectuée, montez dans le véhicule à la place du conducteur puis roulez vers votre premier camion que vous aviez laissé en retrait. Dès votre arrivée, Angelina vous rejoindra du côté passager.

À présent, suivez la route pour vous rendre au village suivant. Dès que vous l'apercevrez au loin, contournez celui-ci par le nord-ouest. Vous éviterez ainsi d'entrer dans ce village et d'essuyer les balles adverses.



Restez bien à l'abri et liquidez vos ennemis un par un en demeurant dans cette position.

À LA LOUPE

Angelina ne doit pas mourir durant cette mission. Vous devez coûte que coûte la protéger. Pour cela, nettoyez bien le terrain avant de prendre le volant du camion. Si le secteur n'est pas sécurisé, la demoiselle peut être victime d'une balle perdue et votre mission se soldera par un échec.

Lorsque ce village sera traversé, reprenez la route par le sud et continuez de rouler jusqu'à Montignac, votre lieu de rendez-vous. Une fois à destination, coupez le moteur et descendez du camion pour vous diriger vers le sergent qui est posté près de l'hélicoptère. Votre mission sera alors terminée.

Répulsion

Vous avez été promu sergent et maintenant vous êtes à la tête d'une escouade composée de quatre hommes. Votre première mission, en tant que sous-officier, va consister à défendre la ville de Saint-Pierre de l'invasion américaine. Aucun ennemi ne doit survivre !

En premier lieu, il est conseillé de changer d'armement avant de commencer cette mission. Dans le carnet des briefings, choisissez l'onglet "Équipement". Cliquez ensuite sur l'arme AK74 puis sélectionnez à la place de celui-ci, le fusil **Dragunov SVD**. Cela fait, cliquez sur la case vide juste à droite et armez-vous d'un **Lance-missiles 9K32 Strela**. Délaissez les grenades présentes dans les cases "Objet II" et récupérez à la place **un Missile 9K32**. Enfin, choisissez **des Jumelles** comme Objet spécial.

Réitérez cette opération pour le soldat Maksim Bychovskay mais uniquement pour qu'il s'arme du lance-missiles 9K32. Pour sélectionner vos hommes, il suffit de cliquer sur la flèche à droite de votre nom : "Dimitri Lukin".

Équipements

Armes	Objet I	Objet II	Spécial
Dragunov SVD	Lance-missiles 9K32 Strela	4 Chargeurs SVD 1 Strela 9K32	Jumelles

Sans perdre de temps, placez-vous derrière la jeep et armez votre lance-missiles. Dès que vous apercevrez le premier hélicoptère ennemi, sélectionnez le soldat Maksim (touche F2 du clavier par défaut) puis cliquez sur l'hélicoptère afin que votre homme le prenne comme cible. Si tout se passe bien, il réussira à le détruire en un seul coup. Dans le cas contraire, vous devrez vous charger vous-même de cette tâche en visant l'appareil en plein air. Entre-temps, un second hélicoptère va arriver dans la même direction mais stationnera au niveau de la plage. Pour celui-ci, vous n'aurez pas le choix, il faudra que vous vous en occupiez en personne. Il ne faudra pas perdre une seconde !

Dès que le premier appareil sera hors d'état de nuire, courez vers l'une des deux tentes derrière vous, et récupérez un missile 9K32. Rechargez votre lance-missiles et essayez d'abattre l'hélicoptère avant qu'il ne décolle. Si un premier coup ne suffit pas, récupérez un second missile pour réitérer l'opération. Ce n'est pas très grave si le pilote réussit à décoller mais vous aurez par la suite plus de mal à le cibler. Qui plus est, cet appareil est équipé d'une mitrailleuse qui ne manquera pas de vous cribler de balles.

Après avoir sécurisé la zone, attendez patiemment l'arrivée des renforts avant de vous rendre au camp de Levis.

Lorsque les deux hélicoptères seront détruits, il ne vous restera plus qu'à faire le ménage dans la zone. Restez dans le secteur et avec votre fusil de sniper, abattez à distance les ennemis qui ont réussi à être parachutés ainsi que d'autres renforts arrivant par camion. Vos hommes vous prêteront main-forte pendant cet assaut. Lorsqu'il ne restera plus de trace de soldat américain, un message radio vous informera qu'une patrouille alliée sera bientôt sur les lieux pour prendre la relève. Attendez patiemment son arrivée et dès que le camion sera en stationnement, ordonnez à tous vos hommes de monter à l'intérieur. Cela fait, grimpez à l'arrière du véhicule et ordonnez au chauffeur de se rendre au point de passage suivant (touches **9, 5, 1 puis 9** du clavier). Votre mission s'achèvera en cours de route.

Plage d'assaut

Votre escouade va devoir éliminer toutes les forces ennemies se trouvant dans les environs de la plage. Cet assaut doit vous permettre de vous débarrasser des soldats de l'OTAN qui auront survécu au bombardement.

Dans le carnet des briefings, choisissez l'onglet "Équipement". Cliquez ensuite sur l'arme AK74 puis sélectionnez à la place de celui-ci, le fusil **Dragunov SVD**. Cela fait, cliquez sur la case vide juste à droite et armez-vous d'un **Lanceur RPG Nh-75**. Délaissez les grenades présentes dans les cases "Objet II", et récupérez à la place **des missiles RPG Nh-75**.

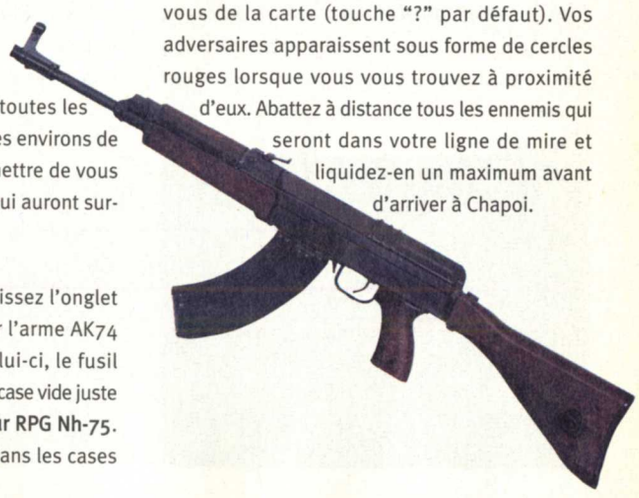
Réitérez cette opération pour les soldats Gennadi, Sergei et Vladimir mais uniquement pour qu'ils s'arment du **lanceur RPG Nh-75** ainsi que de **ses missiles**. Pour sélectionner vos hommes, il suffit de cliquer sur la flèche à droite de votre nom : "Dimitri Lukin".

Équipements

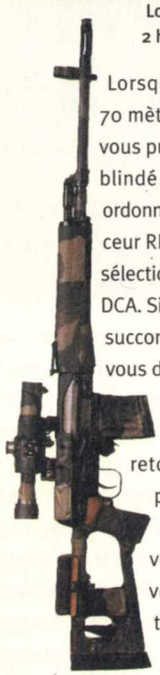
Armes	Objet I
Dragunov SVD	Lanceur RPG Nh-75
Objet II	**Spécial**
4 Chargeurs SVD 3 RPG Nh-75	Jumelles

Lorsque vous débarquerez sur la plage, courez en direction de la colline à l'ouest, et dès que vous entendrez les tirs ennemis mettez-vous à plat ventre. Ensuite, à l'aide de votre fusil de sniper, abattez à distance les soldats adverses en présence. Cela fait, atteignez avec prudence la colline et éliminez le reste des troupes qui a survécu. Dès que le secteur sera sécurisé, de nouveaux ordres vous seront communiqués. Vous devez à présent vous rendre à Chapoi pour détruire un canon DCA. Avec l'ensemble de votre escouade, courez dans cette direction par le nord-ouest et arrêtez-vous aux coordonnées **EI 74**. Ensuite, à l'aide de votre lunette de fusil, regardez vers le nord nord-ouest afin de repérer une Jeep américaine.

De votre position éloignée, abattez le chauffeur puis occupez-vous du mitrailleur. Courez ensuite vers l'avant de cette jeep. Maintenant, il va falloir progresser avec prudence jusqu'au village de Chapoi par le nord-ouest. Des renforts ennemis vont se déployer pour vous entourer. Faites très attention aux gardes embusqués situés au nord et à l'est. Pour vous aider à les repérer, servez-vous de la carte (touche "?" par défaut). Vos adversaires apparaissent sous forme de cercles rouges lorsque vous vous trouvez à proximité d'eux. Abattez à distance tous les ennemis qui seront dans votre ligne de mire et liquidez-en un maximum avant d'arriver à Chapoi.



Lorsque vous aurez abattu ces 2 hommes, la Jeep sera à vous !



Lorsque vous serez à peu près à 70 mètres du véhicule DCA, baissez-vous puis dès que vous apercevrez ce blindé dans votre lunette de fusil, ordonnez aux hommes équipés de lance-roquettes RPG-75 de le détruire. Pour cela, sélectionnez vos unités et cliquez sur le DCA. Si par malchance vos coéquipiers succombent lors de l'assaut, chargez-vous de pulvériser ce canon à l'aide de votre propre lanceur. Une fois le DCA détruit, vous devrez retourner à toute vitesse sur la plage. Il ne vous restera plus qu'à monter dans la jeep avec vos hommes et à conduire le véhicule jusqu'à cette destination pour terminer votre mission.

Sous le feu de l'ennemi

Pour permettre une attaque aérienne de vos forces, il est impératif de détruire quatre unités Vulcan américaines. Votre mission va consister à pulvériser ces appareils en anéantissant les troupes ennemies qui les protègent. Vous devrez ensuite vous rendre à Houdan pour faire votre rapport.

Dans le carnet des briefings, choisissez l'onglet "Équipement". Cliquez ensuite sur l'arme AK74 puis sélectionnez à la place de celui-ci, le fusil **Dragunov SVD**.

Équipements

Armes	**Objet I**
Dragunov SVD	4 Chargeurs SVD
Objet II	**Spécial**
6 Grenades	Jumelles

Pour commencer, avancez le camion de quelques mètres sur la route puis arrêtez le moteur et descendez. Faites descendre également le soldat qui se trouvait sur le siège voisin (appuyez sur les touches **F2 puis 4 et 1 du clavier**). Maintenant, ordonnez-lui de monter dans le camion à la place du conducteur (touche F2 puis un clic de la souris sur le camion à la place du conducteur). Une fois qu'il sera en position, remontez dans le véhicule et demandez au chauffeur de se rendre au point de rendez-vous GF 57 (**touches F2, 1 puis 9**). Dès que vous atteindrez les coordonnées GC 61 (aidez-vous de la carte pour vous repérer), arrêtez le véhicule puis descendez (**Touche F2, 1 puis 6 pour l'arrêt du camion).**

Faites descendre tous vos hommes et ordonnez un mode de combat "couché" (touches 9, 5, 4, 1 puis 9, 5, 7 et 6). Pendant que vos coéquipiers s'occuperont de tirer sur les ennemis en présence au nord-est, dirigez-vous sur la plage au sud-est (toujours en restant aux coordonnées GC 61). De là, utilisez votre lunette de visée pour scruter l'horizon. Vous devriez apercevoir un bateau avec plusieurs soldats à son bord. Snipez-les un par un en commençant si possible par le navigateur, puis le mitrailleur et enfin le reste de la troupe.

À l'aide de votre fusil Dragunov, vous n'aurez aucun mal à sniper les soldats qui se trouvent sur ce navire.

Cette tâche effectuée, retournez auprès de votre escouade et demandez-lui de remonter dans le camion. Pour le moment, laissez vos hommes en faction à cet endroit. Maintenant, en rampant dirigez-vous au nord-est (ne dépassez pas les coordonnées GC 60). De cette position, vous pouvez apercevoir grâce à la lunette de votre fusil, un campement adverse. Un certain nombre de soldats sont en présence. À la distance où vous vous trouvez, vos ennemis ne peuvent pas vous atteindre. Par contre, grâce à votre arme Dragunov, vous n'aurez aucun mal à les sniper. Liquidez-en un maximum et lorsque la voie sera libre, progressez avec prudence jusqu'aux tentes de ce campement. Durant le trajet, faites bien attention aux mines qui jonchent le parcours.

À la loupe

Durant cette mission, si l'un de vos hommes manque de munitions, sélectionnez-le : touche F1, ou F2 ou F3, etc. puis appuyez sur 6 et, dans la liste qui va apparaître, sélectionnez les munitions dont il a besoin selon l'arme qu'il possède.

À l'intérieur d'une des tentes, récupérez **un lance-missiles LAW et ses munitions**. Ensuite, poursuivez votre chemin toujours par le nord-est pour atteindre **les deux premiers Vulcan**. Dès que vous les apercevrez (l'un à 49 m et l'autre à 100 m de vous), rechargez le lance-missiles LAW et détruisez-les sans perdre de temps ! Cela fait, retournez vers les tentes et récupérez de nouveaux missiles LAW. Demandez ensuite au chauffeur de votre camion de vous rejoindre (touche F2 puis un clic de la souris à quelques mètres de votre emplacement). À l'arrivée du véhicule, montez à l'arrière et ordonnez au chauffeur de se rendre au point de passage suivant en GF 70 (**touches F2, 1 puis 9**).

Lorsque vous serez à proximité des canons Vulcan, utilisez le lance-missiles LAW pour détruire ces blindés.

Dès que vous arriverez au point **GE 70**, arrêtez le camion et descendez du véhicule avec le soldat qui possède un RPG-Nh75. Dites-lui de vous imiter (**touches F2, 7 et 7**). À l'est, vous pouvez apercevoir un campement américain. Allez vous placer au bord de la colline direction est, puis mettez-vous à plat ventre. Attendez patiemment à cet endroit sans vous faire repérer, le temps de voir une patrouille ennemie qui arrive par le nord descendre en direction de la plage. À présent, avec votre arme de sniper scrutez l'horizon. Vous pouvez apercevoir sur le terrain, plus loin à l'est, deux canons Vulcan. Ordonnez à votre coéquipier de prendre le canon

de gauche pour cible. Pendant qu'il se mettra en position pour effectuer cette tâche, occupez-vous du canon de droite à l'aide de votre lance-missiles LAW.

De cet emplacement, vous pouvez apercevoir 2 Vulcan à l'aide de votre lunette de visée.

Ordonnez au soldat possédant un RPG-Nh75 de cibler ce Vulcan.

Dès que vous aurez détruit ces 2 canons, remontez rapidement dans le camion et demandez au chauffeur d'atteindre le point de passage suivant (**touches F2, 1 et 9 du clavier**). Si vous le souhaitez, vous pouvez également prendre le volant. Il faudra alors rebrousser chemin jusqu'à la base de départ se situant à Hourdan, au nord (aidez-vous avec la carte : par défaut touche "?" du clavier). Au cours du trajet, votre mission s'achèvera automatiquement.

L'ASSEMBLAGE DES PIÈCES

Vous avez été séparé de votre unité lors d'un repli précipité. Seul face à l'ennemi, vous devez vous rendre à Hourdan et contacter votre base à Lolisse par radio.

ÉQUIPEMENTS

Armes	Objet I	Objet II	Spécial
AK74	Chargeurs AK74	Néant	Néant

Longez la route par le nord. Au loin, vous allez apercevoir 2 soldats ennemis venant dans votre direction. Abattez-les à distance puis approchez-vous de leurs corps. Sur l'un des cadavres, récupérez **l'arme G36** ainsi que **ses chargeurs**. Cela fait, abattez le garde qui vous prendra pour cible plus au nord. À une distance de 260 m du village de Hourdan, vous pourrez sniper 2 autres ennemis. Une fois qu'ils seront hors d'état de nuire, vous pourrez poursuivre votre route vers Hourdan. Dès que vous arriverez devant les carcasses de blindé, une scène cinématique se déclenchera automatiquement.

Vos ordres de mission ont changé. Vous devez désormais vous rendre à la base de ravitaillement pour récupérer une pièce manquante, nécessaire à la réparation du T72. Par la suite, il faudra retourner à Hourdan pour remettre le char en état de marche. Enfin, il ne vous restera plus qu'à vous diriger vers le nord afin d'éliminer les blindés américains se trouvant sur votre chemin. Sans tarder, empruntez la route à l'ouest et lorsque vous serez à **180 m de votre objectif** aux coordonnées **FC 52**, baissez-vous et snipez les soldats que vous aurez sur votre ligne de mire, plus à l'ouest. Une fois la base de ravitaillement sécurisée, approchez-vous du camion d'assistance. Vous avez désormais 2 recrues à votre disposition. Faites-les monter dans le camion (l'un d'entre eux prendra la place du conducteur). Grimpez ensuite à l'arrière de ce véhicule puis ordonnez au chauffeur de se rendre au point de passage suivant FF 52 (**touches F2, 1 puis 9**).

À 180 m de la base de ravitaillement, vous pouvez apercevoir et sniper les ennemis en présence.

Lorsque vous atteindrez votre destination, ordonnez au soldat Yevgeni Rebrov de monter dans le char T72 comme conducteur. Quant à vous, grimpez-y en tant que tireur. Approchez-vous du camion d'assistance et appuyez sur la touche "Entrée du clavier". Ensuite, sélectionnez "Réparer à cam. d'assistance" dans la fenêtre qui vous est proposée. Maintenant que le blindé est en état de fonctionnement, prenez la route au nord. À 420 m de votre objectif, vous allez vous retrouver nez à nez avec 5 chars M60. Détruisez-les à tour de rôle et à chacun de vos tirs, n'oubliez pas de recharger le "sabot" et le "Heat" de votre véhicule blindé.

Montez dans le camion d'assistance avec vos deux recrues.

Ne restez jamais immobile afin d'éviter d'être ciblé par les canons de vos ennemis. Dès que vous aurez pulvérisé les M60, vos ordres de mission seront mis à jour. Il faut retourner à la base de ravitaillement et défendre le camion d'assistance ! Dès votre arrivée, approchez-vous du camion et faites réparer votre char. Deux M60 vont arriver par la route sud. Lorsque vous les apercevrez, visez bien et tirez sans sommation !

Ces blindés pulvérisés et les soldats survivants abattus, votre mission s'achèvera automatiquement.

Sauvetage en char

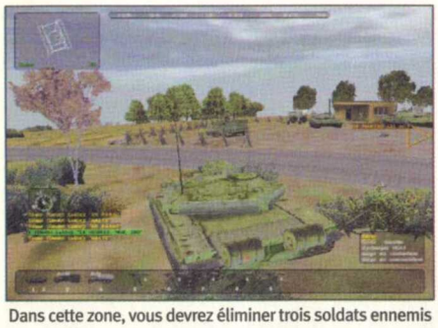
Après la débâcle des Américains, les forces ennemies vous poursuivent sans relâche sur l'île. Un char soviétique qui est sur le point d'être capturé par les soldats adverses vous lance un ultime SOS. Vous êtes son seul espoir ! Sauvez l'équipage pris au piège, reprenez les chars du dépôt de carburant et ensuite rendez-vous au point d'évacuation. Si vous le souhaitez, vous pouvez également détruire les chars américains de Chapoi et déloger les forces Yankee.

Équipements

Armes AK74	**Objet I** 4 Chargeurs AK74
Objet II 6 Grenades	**Spécial** Néant

Grimpez dans le char en tant que tireur, puis empruntez la direction nord nord-ouest pour rouler sur la colline et atteindre le point de coordonnées **ED 67**. Lorsque vous atteindrez le point de rendez-vous au village de Sainte-Marie, 6 hommes supplémentaires seront sous vos ordres. Faites monter tous vos hommes dans le camion civil PV3S stationné à proximité d'une maison au nord. À présent, dirigez-vous seul au point **EC 72** par la voie du sud. À votre arrivée, détruisez le M113 et occupez-vous des trois soldats ennemis en présence à l'aide de votre canon. Cela fait, approchez-vous des deux chars disponibles.

C'est dans le village de Sainte Marie que des renforts vous attendent.



Dans cette zone, vous devrez éliminer trois soldats ennemis et pulvériser un M113 avant de récupérer deux chars M60.

Ordonnez ensuite au chauffeur du véhicule civil de vous rejoindre en EC 72. Dès que votre unité sera présente, faites monter trois hommes dans chaque char. Maintenant, dirigez-vous dans le village de Chapoi et détruisez les 3 blindés ennemis. Vos coéquipiers pourront vous aider si vous leur demandez de prendre pour cible les M60 ennemis. Cette opération terminée, il ne vous restera plus qu'à vous rendre à l'ouest au point d'évacuation **DJ 70** avec toute votre équipe. Si votre char a été endommagé, faites venir le camion d'assistance que vous avez laissé en retrait et repérez les dégâts.

Arrière-garde

Votre objectif va consister à détruire des chars américains, avant qu'ils ne s'en prennent à des unités soviétiques, en fuite vers un navire d'évacuation.

Équipements

Armes AK74	**Objet I** 4 Chargeurs AK74
Objet II 6 Grenades	**Spécial** Néant

Restez en retrait avec vos unités lourdes et dès que l'ennemi pointera le bout de son nez à l'est, engagez les hostilités. Mettez-vous en "tir manuel" en appuyant sur la touche "Entrée" du clavier. Puis, en sélectionnant cette option détruisez ensuite tous les chars adverses en présence (cliquez sur le bouton droit de la souris pour les cibler à distance, puis sur le bouton gauche pour viser et tirer). Lorsque l'ordre vous en sera donné, suivez le convoi. En atteignant le point de rendez-vous, il vous sera demandé de couvrir les bateaux. Poursuivez votre parcours jusqu'aux coordonnées suivantes.

Montez dans le Shilka en tant que tireur et abattez l'hélicoptère Cobra !

Venant du nord-ouest, deux chars ennemis risquent de vous pourchasser et de s'en prendre au convoi. Interceptez-les avant qu'ils n'atteignent leur objectif. Si vous êtes assez rapide, vous parviendrez près d'un blindé Shilka avant le bombardement d'un hélicoptère. Dans le cas contraire, évitez de vous faire toucher puis sortez de votre véhicule et montez dans le char Shilka en tant que tireur (coordonnées **BE 89**). À l'aide de ce blindé, visez et abattez l'appareil volant. Dès qu'il sera détruit, la mission se terminera.

Abandonnés

Les bateaux alliés sont partis sans vous ! Votre seul espoir de sortir de ce mauvais pas est de récupérer un moyen de transport dans la base soviétique. Vous devez donc infiltrer la base aérienne, pour voler un hélicoptère afin de vous échapper.

Équipements

Armes AK74	**Objet I** 4 Chargeurs AK74
Objet II 6 Grenades	**Spécial** Jumelles

Mettez-vous en marche en direction du nord-est. Au point **FF 21**, vous allez apercevoir un petit campement. Abattez les 3 soldats en présence puis récupérez sur les corps de vos victimes **2 charges Satchel.** Poursuivez votre progression toujours par le nord-est, trois autres gardes américains venant du côté sud-est risquent de vous prendre pour cible. Liquidez-les puis rendez-vous aux coordonnées **FG 20**. La base aérienne est à quelques centaines de mètres plus au nord. Avant de vous emparer de l'hélicoptère, il faut détruire les blindés Vulcan. Ordonnez à votre coéquipier de rester à cet endroit. Pour cela, sélectionnez votre homme et cliquez sur le terrain à quelques mètres de vous avec le bouton gauche de la souris. De cette manière, il ne bougera plus de sa position et ne vous gênera pas durant vos actions.

Courez ensuite vers le nord nord-est pour vous retrouver derrière un premier Vulcan en **FH 18**. Posez une charge Satchel derrière le blindé. Ensuite, en rampant, dirigez-vous vers le grillage et longez celui-ci par l'est. À l'angle, vous devriez apercevoir le second Vulcan au nord. Allez vous poster derrière celui-ci et posez une deuxième charge Satchel (si tout s'est bien déroulé, aucune alarme ne retentira durant votre manœuvre). Lorsque cela sera fait, retournez à l'angle du grillage et passez par l'entrée du campement (toujours en restant couché). Sur votre droite doit se trouver un camion et au nord, l'hélicoptère que vous devez voler.

Longez le grillage en rampant, puis sans vous faire repérer, placez une charge Satchel derrière le blindé Vulcan.

Dès que vous serez près de l'appareil, faites exploser vos bombes puis montez rapidement dans l'hélicoptère en tant que pilote. Allumez le moteur et décollez pour vous rendre au sud-ouest au point FG 20 où vous attend votre coéquipier. Atterrissez au plus vite et embarquez-le en tant que tireur. Pour atterrir en douceur, mettez-vous en autostationnement et n'oubliez pas de désactiver cette fonction lorsque vous décollerez. Votre homme à bord, rendez-vous à l'est où se trouvent des hélicoptères Cobra américains. En restant à bonne distance (aidez-vous par l'autostationnement si nécessaire), ciblez et ordonnez au tireur de pulvériser ces appareils. Lorsqu'il n'en restera plus un seul en état de fonctionnement, votre mission s'achèvera.

Cloués au sol

Une roquette vous a touché en plein vol ! À la suite de ce désagrément, vous avez perdu du carburant et votre appareil a dû faire un atterrissage forcé près du terrain d'aviation. Il faut désormais voler un camion-citerne pour faire le plein de l'hélicoptère. Cette opération effectuée, vous devrez aller chercher des soldats alliés laissés à la traîne puis quitter cette île maudite ! Cette mission est assez délicate et mettra vos nerfs à rude épreuve. La difficulté vient principalement du maniement de l'hélicoptère et du temps imparti pour remplir certains objectifs.

Équipements

Armes
AK74

Objet I
4 Chargeurs AK74

Objet II
6 Grenades

Spécial
Jumelles
Lunettes NVG

Ordonnez à votre homme de monter dans l'hélicoptère en tant que pilote. Pendant ce temps, allez chercher la jeep au sud, puis prenez la route en direction du nord nord-ouest. Ne vous arrêtez pas en chemin, vous risqueriez de prendre une balle perdue. Dès que vous atteindrez les coordonnées **FJ 18**, cessez votre course et descendez du véhicule.

La base ennemie est située un peu plus loin au nord. Approchez-vous-en avec prudence et lorsque vous aurez l'occasion de cibler vos adversaires, tirez sans hésitation. Dès que vous aurez le champ libre, courez en direction du camion-citerne et montez à l'intérieur en tant que conducteur.

Sans perdre une seconde, quittez le campement en réempruntant la route et retournez vers l'hélicoptère. Vous risquez d'essuyer des tirs ennemis durant votre parcours. Essayez de les éviter en zigzaguant, puis lorsque vous serez à proximité de votre appareil, descendez du camion et montez dans l'hélicoptère en tant que tireur. Une fois à bord, effectuez un ravitaillement puis ordonnez à votre pilote de se rendre au point de passage suivant (**touches F2, 1 puis 9**). Répétez la même opération après avoir reçu le message radio. Vous vous rendrez automatiquement au point **CE 50** où vous attend un camion d'assistance. Celui-ci vous permettra de réparer votre hélicoptère.

À la loupe

Le pilotage de l'hélicoptère est assez difficile. Il est conseillé aux néophytes de laisser la main à un membre de l'équipe à qui ils pourront donner des ordres de manœuvre.

Cela fait, rendez-vous aux coordonnées **DD 38** (**touches F2, 1 puis 9**) afin de détruire le convoi ennemi. Commencez par attaquer le Vulcan et sans perdre de temps pulvérisez le M60 qui est en seconde ligne. Occupez-vous ensuite des deux M113. Vous devez agir très vite avant que ces véhicules n'atteignent le village où se cache l'escouade Nikolai. Pour repérer un véhicule au sol, utilisez la touche "tabulation" du clavier dès qu'il sera à votre portée. Ensuite, lorsque vous saurez où se trouve votre ennemi, ordonnez au pilote de suivre cette cible (**touches F2, 2 puis le n° correspondant à votre cible : 1,2,3 ou 4**). Faites attention à vos munitions ! Les roquettes de votre appareil sont limitées, alors utilisez-les à bon escient.

À la loupe

Gardez au minimum 120 roquettes, après avoir détruit le premier convoi de blindés ennemis.

Une fois que ces 4 blindés seront hors d'état de nuire, demandez au pilote de se rendre au point de passage suivant en **ED 45** (**touches F2, 1 puis 9**). À votre atterrissage, l'escouade Nikolai montera automatiquement dans l'appareil. De nouvelles directives vous seront alors données. Il faut absolument détruire une colonne de blindés avant que celle-ci n'atteigne le phare. Rendez-vous au point **BI 72** (**touches F2, 1 puis 9**). Dès que vous apercevrez les 4 véhicules ennemis, pulvérisez-les à tour de rôle. Commencez par le Vulcan puis chargez-vous des autres blindés (M60 et M1A1). Effectuez la même manœuvre que celle décrite précédemment en ciblant vos objectifs et en les suivant à la trace pour les détruire. Cela fait, rendez-vous au point de passage suivant (**touches F2, 1 puis 9**), pour enfin terminer cette mission.

L'assassinat

Vous avez été parachuté sur la côte de Malden. Vos objectifs vont consister à assassiner trois officiers. L'un se trouvant à St Louis, un autre à la Trinité et un dernier à Dourdan. Une fois votre mission accomplie, vous devrez vous rendre au point d'évacuation en GD 32.

Équipements

Armes
Dragunov SVD

Objet I
4 Chargeurs SVD

Objet II
Néant

Spécial
Néant

Ordonnez à votre coéquipier d'effectuer un mode de combat furtif (**touches F2, 7 puis 1**). Maintenant, au pas de course, rendez-vous au sud-ouest jusqu'à 210 m de votre premier objectif. À partir de là, longez la haie par le sud. En arrivant à l'angle, tournez vers l'ouest puis en restant sur place, snipez les 3 soldats que vous apercevrez au loin. Au bout de quelques secondes, deux autres gardes venant du côté sud seront dans votre ligne de mire. Liquidez-les puis avancez avec prudence vers l'ouest où est stationnée une Jeep. Trois militaires sont en faction dans la zone. Abattez-les à tour de rôle et récupérez rapidement sur le corps de l'un d'entre eux un lance-missiles LAW. Dès que vous verrez l'officier arriver du côté nord avec un blindé M113, utilisez votre bazooka pour le détruire !

Le premier M113 arrivera par la route nord.

Au sud de la jeep, vous pouvez apercevoir une première intersection à gauche. Un ennemi est posté sur le terrain vert pour stopper toute intrusion adverse. Abattez-le avec votre fusil puis occupez-vous du soldat planqué près de l'intersection suivante et du garde allongé au sud au niveau du barrage. Cela fait, toujours en restant à distance, snipez les trois hommes plus à l'ouest qui sont en position à proximité d'une seconde jeep. Cette tâche effectuée, allez vous accroupir près du barrage au sud. À cet endroit, attendez patiemment l'arrivée d'un M113. Lorsqu'il sera à votre portée, pulvérisez-le à l'aide du lance-missiles LAW.

Restez en position près du barrage sud, et attendez l'approche du second M113 pour le pulvériser.

Ce blindé détruit, rendez-vous à l'ouest en direction du barrage suivant. Une seconde jeep se trouve à proximité. Près des caisses de munitions, le dernier officier à abattre est présent. Snipez-le puis occupez-vous des quelques soldats qui survivent dans la zone. Cela fait, ordonnez à votre homme de monter dans la jeep en tant que conducteur. Grimpez sur le siège voisin puis rendez-vous au point d'évacuation en **GC 32 (touches F2, 1 puis 9).** En atteignant votre destination, descendez du véhicule avec votre coéquipier puis montez à l'arrière de l'hélicoptère pour achever cette mission.

Alamo

Vous devez contenir la contre-offensive américaine en défendant coûte que coûte le village de Montignac. Voici une autre mission qui va vous donner du fil à retordre. Avec une simple poignée, il va falloir repousser les assauts répétés de blindés ennemis. Une opération difficile mais pas impossible. Il faudra trouver une bonne zone stratégique pour vos manœuvres de défense et coordonner vos actions afin de résister aux charges de l'adversaire.

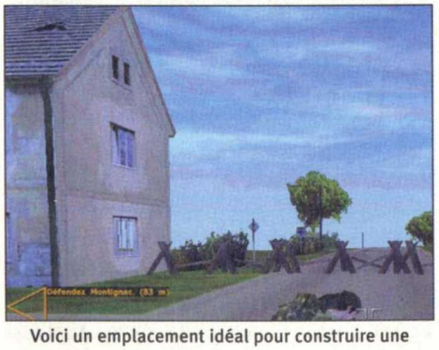
Dans le carnet des briefings, choisissez l'onglet "Équipement". Cliquez ensuite sur l'arme AK74 puis sélectionnez à la place de celui-ci, le fusil **Dragunov SVD**.

Équipements

Armes	**Objet I**
AK74 SU	4 Chargeurs AK74
Objet II	**Spécial**
3 Bombes	Lunettes NVG

Tout d'abord, associez une couleur à vos équipes. Les soldats 2, 3 et 6 composeront le groupe rouge et les soldats 4, 5 le groupe blanc. Pour effectuer cette manipulation, appuyez sur les **touches F2, F3, F6 puis sur 9, 9 et 1.** À présent, montez dans l'un des camions à quelques mètres derrière vous, en tant que chauffeur. Conduisez ensuite en direction du sud sud-ouest où se trouve un blindé BMP.

Cela fait, demandez à l'équipe rouge de prendre possession de ce char. Cette tâche effectuée, empruntez seul la route et courez vers l'est jusqu'à une intersection. Tournez ensuite vers la droite puis construisez une longue barrière entre deux maisons. Le barrage en place, déposez devant celui-ci une charge Satchel. Cette opération terminée, approchez-vous de l'entrée de la maison de gauche (côté est). Appuyez sur la touche "Entrée" puis sélectionnez l'option "Déplacez une caisse de munitions ici".



Voici un emplacement idéal pour construire une longue barrière.

Votre ravitaillement se fera désormais à cet endroit. Demandez au char BMP (l'équipe rouge) de vous rejoindre près du panneau de Stop, situé en face de l'entrée de la maison en DI 45. Le reste de l'équipe (la blanche) se positionnera à proximité de l'entrée de la maison. Quant à vous, restez bien en retrait derrière votre char et dès que vous verrez le M1A1 ennemi essayer de franchir le barrage que vous avez posé, déclenchez la charge explosive pour le détruire. Après l'explosion de ce blindé, on vous préviendra de l'arrivée de char M60 par le sud. Abattez les soldats adverses qui vont sortir de la carcasse du M1A1. Cela fait, allez récupérer dans les caisses de munitions **un lance-roquettes AT4** et **son missile.** Votre BMP et vous-même resterez à proximité des caisses de munitions. Ensuite, tournez-vous vers la direction de l'est (c'est par là que vont arriver trois M60).

À l'arrivée de l'assaillant, vos hommes les accueilleront avec leurs bazookas. Faites-en autant et rechargez votre AT4 grâce aux caisses de munitions. Le char BMP vous sera également d'une grande aide et s'attaquera automatiquement aux tanks M60 dès leur apparition. Les trois blindés détruits, des VTT américains viendront à la rescousse. Sans perdre de temps, demandez au commandant de votre char de descendre et prenez sa place. Ensuite, dirigez-vous au sud pour intercepter les deux M113, avant qu'ils n'atteignent Montignac. Dès que vous les aurez à portée de tir, détruisez-les !

En étant caché derrière cette maison, vous aurez une position stratégique qui vous permettra de prendre par surprise plusieurs chars ennemis.

Cette tâche accomplie, retournez près des caisses de munitions et descendez du char pour vous armer à nouveau de missiles AT4. Quatre nouveaux M60 vont, une fois de plus, vous attaquer. Ordonnez aux unités 4 et 5 de reprendre des munitions dans le camion Ural **(touches F4 puis 6 et 1) (touches F5 puis 6 et 1).** Pendant ce temps, faites remonter le coéquipier restant dans le BMP, en tant que commandant et aidez-le à détruire les M60 grâce à votre lance-missiles AT4. Si besoin est, rappelez les unités 4 et 5 pour vous prêter main-forte une fois qu'ils seront réarmés.

Ces chars pulvérisés, un hélicoptère viendra vous récupérer **en DI 44.** Avec l'ensemble de votre équipe, rendez-vous à ces coordonnées puis montez dans l'appareil pour évacuer la zone.

Les ordres

Votre équipe doit se rendre à Meaux et y retrouver l'escouade Ivan. Vous mettrez ensuite en place une embuscade contre un convoi ennemi. Il ne doit rester aucun survivant ! D'autre part, on vous a signalé la présence d'Américains près d'un hôpital abandonné. Votre objectif secondaire, si vous l'acceptez, sera de reconquérir ce territoire situé aux coordonnées DA 35.

Équipements

Armes	**Objet I**
AK74 SU	4 Chargeurs AK74
Objet II	**Spécial**
3 Bombes	Lunettes NVG Jumelles

Vous êtes dans une forêt. Pour commencer, courez en direction de l'ouest pour vous rendre vers l'hôpital au point **DA 35**. En cours de route, aux coordonnées **DG 34**, vous devriez apercevoir vers le sud-ouest, à 770 mètres de votre objectif, une patrouille ennemie composée de 4 hommes. N'oubliez pas que vous pouvez repérer vos ennemis à l'aide de la carte (touche "?" du clavier par défaut). Essayez de les abattre à distance, puis poursuivez votre progression plein ouest. Dans la forêt, au point **DC 35**, cinq soldats supplémentaires arriveront par le nord-ouest.

À LA LOUPE

Pour récupérer le M113, vous devez éliminer son chauffeur et son tireur. Si l'un de ces hommes reste vivant dans le blindé, vous ne pourrez pas y monter.

Abritez-vous derrière les arbres et attendez que vos ennemis soient à portée de tir pour les liquider. Aucun d'entre eux ne doit s'échapper ! Cette tâche terminée, continuez d'avancer jusqu'à atteindre une distance de 130 mètres de votre objectif. À partir de là, ordonnez à vos hommes de ne pas tirer (**touches 9, 5, 3 puis 2**) et d'utiliser un mode de combat furtif (**touches 9, 5, 7 puis 1**). Ensuite, courez en direction de l'ouest jusqu'à 50 m de l'hôpital et en DA 35, baissez-vous et scrutez l'horizon.

À 50 m de l'hôpital, ordonnez à vos hommes d'ouvrir le feu !

Laissez partir le M113, puis attendez de voir un regroupement de soldats près de la jeep (4 au total) pour ordonner à vos coéquipiers de tirer. Entrez dans la danse, et ne faites pas de prisonniers ! Lorsque la zone sera totalement sécurisée, montez dans la jeep avec l'ensemble de votre équipe et allez stationner le véhicule derrière l'hôpital. Cela fait, descendez seul de la jeep puis rendez-vous devant l'hôpital. Dans le coin droit de la façade, vous devriez apercevoir une petite fougère.

Cachez-vous derrière cette fougère.

Dès que le M113 sera là, abattez le chauffeur !

En étant accroupi, cachez-vous derrière celle-ci et tournez votre fusil en direction de l'est. Attendez patiemment à cet endroit l'arrivée du M113. Dès que vous verrez la tête du conducteur de ce blindé à votre portée, abattez-le ! Courez ensuite rapidement derrière ce véhicule et lorsque vous verrez le tireur en sortir, liquidez-le également. À présent, ordonnez à tous vos hommes de monter à l'intérieur du M113 puis à votre tour, grimpez à l'arrière. Il ne vous reste plus qu'à demander au chauffeur de se rendre au point de passage suivant en **DF 25** (**touches F2, 1 puis 9**).

LE CHEMIN DES OMBRES

Vous devez supprimer deux représentants de l'Otan en restant discret dans vos actions. Il faudra ensuite vous débarrasser du chef de la résistance.

ÉQUIPEMENTS

Armes	**Objet I**
AK74 SU	4 Chargeurs AK74
Objet II	**Spécial**
3 Bombes	Lunettes NVG Jumelles

Vous vous retrouvez seul dans la forêt. Sans perdre de temps, prenez la direction du nord au pas de course et lorsque vous serez à 110 m de votre première cible, mettez-vous à plat ventre. Tournez-vous ensuite en direction de l'est pour apercevoir une patrouille composée de 2 hommes. Dès qu'ils vous tourneront le dos, relevez-vous et courez au nord vers la clôture. Pénétrez rapidement dans le jardin et cachez-vous dans les buissons près de la haie ouverte. De cet emplacement, attendez de voir un soldat faire sa ronde et lorsqu'il ne sera plus dans votre champ de vision, allez déposer une charge Satchel sur la route, à l'emplacement indiqué par le carré jaune à l'écran.

Planquez-vous dans les buissons en attendant que la voie soit libre.

Cela fait, courez rapidement à l'ouest pour trouver une jeep. Montez en tant que conducteur et foncez plein sud en évitant les balles ennemies. Lorsque vous serez hors de portée de vos assaillants, déclenchez votre charge explosive puis rendez-vous au point de passage suivant en **CH 46**. Lorsque vous serez à 200 m de votre prochaine cible (en CI 45), descendez de la jeep et regardez en direction du sud-ouest. Deux patrouilleurs vont arriver. Restez en position et ne vous faites pas repérer. Dès qu'ils repartiront, courez, rampez vers le sud jusqu'à 160 mètres de votre objectif. Au loin, vous pouvez apercevoir à l'aide de vos jumelles un officier isolé à proximité d'un feu de camp.

Attendez de voir passer une patrouille au sud-est, puis de votre position abattez cet officier. L'opération effectuée, retournez rapidement à la jeep et conduisez en direction du point de passage suivant à l'ouest en **BH 42**. Pour cela, empruntez la route. Un char va vous prendre pour cible ! Évitez ses tirs et lorsque vous apercevrez une forêt au sud, engouffrez-vous à l'intérieur. Descendez du véhicule puis poursuivez votre route par le sud, sud-ouest. En sortant de la forêt à 200 m de votre dernière cible, vous devriez apercevoir un soldat près d'un feu de camp. Abattez-le puis avancez jusqu'à 60 m de votre objectif. De là, baissez-vous et attendez que le champ soit libre pour courir rapidement vers la maison et achever cette mission.

LA RAGE

Vous avez comme mission la destruction des réserves de munitions et de carburant de la base du nord. Il faudra ensuite vous occuper des réserves de carburant de la base est. Enfin, pour finir, vous devrez neutraliser des hélicoptères avant de retourner au point d'évacuation.

ÉQUIPEMENTS

Armes	**Objet I**
HK	4 Chargeurs HK
Objet II	**Spécial**
3 Bombes	Jumelles

Prenez la direction du nord et rendez-vous au point **EE 47** à 130 m de votre cible. Attendez patiemment à cet endroit, le temps de voir passer 2 patrouilleurs. Abattez-les et surtout, ne les laissez pas s'échapper au risque de faire retentir une alarme. Cela fait, poursuivez votre progression plein nord pour atteindre le mur qui entoure le campement. Longez celui-ci par l'ouest en étant accroupi. Dès que vous arriverez au deuxième angle, tournez lentement vers le nord. À l'entrée de cette base, vous pouvez apercevoir une sentinelle.
Liquidez-la puis rendez-vous près de l'entrée. Mettez-vous à plat ventre et cachez-vous derrière le cône le plus proche. Attendez que la patrouille composée de 4 hommes soit passée pour ramper dans le campement par la droite et atteindre l'arrière d'un camion plus au sud. Placez à cet endroit, au pied du dépôt de carburant, une charge Satchel.

Poursuivez votre parcours jusqu'à l'arrière de la tente de munitions puis continuez à l'est en vous cachant derrière les 2 camions à proximité d'un blindé. Devant ces véhicules, deux sentinelles sont présentes. Assurez-vous que les patrouilleurs soient assez éloignés à l'est, avant de liquider rapidement les 2 soldats en faction devant les camions. Effectuez cette manœuvre avant que vos victimes ne puissent lever le doigt ! Approchez-vous ensuite des corps, puis abattez le garde de dos près de la tente à droite. Cela fait, courez vers l'est sans perdre de temps et lorsque vous serez près des réserves de munitions, déposez une seconde charge Satchel.

Récupérez ensuite deux nouvelles charges dans la réserve, avant de retourner près du blindé. Entrez à l'intérieur en tant que conducteur puis faites exploser vos bombes. L'explosion détruira une partie de la palissade à l'ouest. Empruntez cette issue pour sortir, puis atteignez votre prochaine cible par l'est. Lorsque vous serez face à la forêt, contournez celle-ci par le nord nord-est. Au point **FC 44**, arrêtez le véhicule et descendez pour abattre 3 patrouilleurs dans les parages (ils arriveront par la direction est). Ne les ratez pas ! Sur le corps de l'un d'entre eux, récupérez un lanceur RPG Nh-75.

Cela fait, poursuivez votre chemin par le sud et lorsque vous serez en face de la palissade du camp adverse, dirigez-vous à l'est pour liquider une sentinelle. Près de l'entrée du campement, attendez de voir plusieurs soldats s'éloigner vers l'ouest, puis courez vous cacher derrière la maison à droite. Dès que possible, sprintez plein sud jusqu'au dépôt de carburant. Déposez ensuite une charge Satchel près du camion citerne. Au sud ouest, un garde est présent devant un char. Liquidez-le à distance puis sans perdre de temps, courez vers le char et montez dedans en tant que conducteur. Roulez à présent vers l'ouest et défoncez la palissade. Lorsque vous serez à une bonne distance, déclenchez votre bombe.

Maintenant, rendez-vous vers votre dernière cible. En atteignant la forêt, contournez-la par le nord-est puis aux coordonnées **FF 51**, descendez vers le sud. Mettez-vous en tir manuel puis défoncez la palissade du campement et pulvérisez les 2 hélicoptères. Faites attention aux lanceurs RPG et aux deux chars ennemis qui risquent de vous prendre pour cible. Restez hors de portée de leurs canons et dès que les hélicoptères seront détruits, défoncez la palissade sud du camp et fuyez dans cette direction. À l'extérieur, empruntez le chemin de terre au sud-ouest et parcourez-le jusqu'à atteindre la route principale qui part vers l'ouest. Continuez à pied dans cette direction et aux coordonnées **EG 58**, courez vers le nord-ouest et enfoncez-vous dans la forêt jusqu'au point d'extraction en **EA 56**.

L'INSURRECTION

Votre mission va consister à rechercher des armes dans une base soviétique. Lorsque vous serez équipé, il faudra vous rendre au village de Kardif pour le libérer du joug du tyran !

ÉQUIPEMENTS

Armes	**Objet I**
AK47	4 Chargeurs AK47
Objet II	**Spécial**
4 Grenades 2 Gr.Fumée	Jumelles

Tout d'abord, ordonnez à vos hommes de ne pas tirer (**touches 9, 5, 3 puis 2**) et de rester. Pour cela, sélectionnez votre équipe (touches 9 puis 5) et cliquez avec la souris à quelques mètres derrière vous, sur le terrain. À présent, rendez-vous seul vers le campement par la direction sud. Contournez la palissade par le sud-ouest et à l'angle, tournez à l'est et traversez le deuxième buisson sur votre gauche pour vous retrouver dans le campement.

Traversez ces buissons pour entrer dans le campement.

Vos hommes réarmés, approchez-vous de la caisse de munitions et **récupérez un RPG Nh-75 et 3 roquettes Nh-75**. Approchez-vous ensuite du premier camion en vue, et de cette position demandez à votre équipe d'ouvrir le feu (**touches 9, 5, 3 puis 1**). Après la destruction du BMP et le nettoyage de la zone, attendez l'arrivée d'une autre équipe de patrouilleurs ennemis et abattez-les un par un. Lorsque la zone sera sécurisée, quittez ce campement par l'entrée principale et rendez-vous au point de passage suivant par le sud-ouest. Après la mise à jour de votre position, il vous sera demandé de reprendre le village. Courez jusqu'à 250 m de votre objectif, puis descendez de la colline en empruntant la direction est.

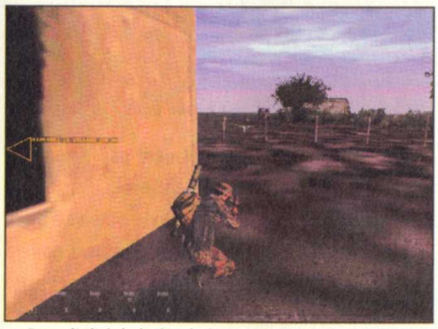
De cette position, détruisez le char !

Une fois sur la route, longez celle-ci par le sud et lorsque vous verrez un bâtiment délabré sur votre droite, allez-vous-y cacher avec votre équipe. Ordonnez un mode de combat furtif, puis dès que vos hommes commenceront à tirer vers la patrouille adverse au sud-ouest, détruisez de votre position le T72 à l'aide du RPG Nh-75.

À LA LOUPE

Si, dans le village, vous perdez trop d'hommes il faudra évacuer les lieux pour vous mettre à l'abri. Votre mission ne sera donc pas un total succès.

Au bout de quelques secondes, une jeep va arriver par la route est. Tirez dessus avant qu'elle n'atteigne votre position, puis ordonnez à vos hommes de remonter vers la colline au nord. Pendant ce temps, occupez-vous du soldat allongé sur la route à proximité de la tente, plus à l'ouest. Courez vers son cadavre et abattez les ennemis qui essayeront de vous arrêter. Liquidez ensuite les gardes plus loin qui sont près d'un camion. À l'angle de la maison, tournez vers le sud et déplacez-vous latéralement vers la droite.



Dans l'abri, à droite de la jeep, se trouve un tireur embusqué.

Vous aurez dans votre ligne de mire 2 à 3 hommes à proximité d'une jeep. Éliminez ces gêneurs, puis déplacez-vous en direction du petit abri à droite de ce véhicule. Allongé sur le sol, un sniper y est caché. Dès que vous l'aurez abattu, votre mission s'achèvera.

LE SAUVEUR

Vous devez aider les Américains à mener à bien leur invasion. Pour cela, il faudra sécuriser le dépôt de ravitaillement à l'intérieur des terres, détruire 2 chars T72 et un hélicoptère MI17 et enfin, assassiner 2 officiers du centre de commandement.

ÉQUIPEMENTS

Armes AK47 CZ	**Objet I** 4 Chargeurs AK47
Objet II 6 Grenades	**Spécial** Néant

Partez en direction du nord-est et lorsque vous apercevrez le campement ennemi en DF 72, pénétrez dans la base en traversant l'entrée qui est cachée par les buissons (comme pour la mission précédente). Cela fait, avancez en direction de la route au nord puis tournez à droite et éliminez les quatre soldats près des chars. Cette opération effectuée, ordonnez aux unités 2 et 3 de monter dans le blindé T80 et aux unités 4 et 5 de grimper dans le blindé T72. De votre côté, prenez place dans le char T80 en tant que commandant. À présent, ordonnez au conducteur du T72 de se rendre au point de passage suivant et suivez-le par derrière.

Pulvérisez cet hélicoptère !

Lorsque vous aurez atteint le point de rendez-vous en **DA 69**, aidez les Américains en détruisant l'infanterie russe. Il vous sera demandé ensuite de sécuriser le dépôt de ravitaillement au nord-ouest au point **CF 46**. Rendez-vous-y ! Pendant votre parcours, vous vous retrouverez nez à nez avec deux T80 et deux T72. Prenez-les pour cible et détruisez-les. Pour cela, utilisez un tir manuel et ciblez-les à une grande distance pour que leurs ripostes ne puissent pas vous atteindre. Lorsque vous arriverez à votre destination, deux chars T80 ainsi qu'un char BMP seront là pour vous accueillir. Des lanceurs RPG feront également partie du lot.

À l'entrée principale du campement, détruisez à distance le T80 et ensuite, occupez-vous du BMP. Cette tâche effectuée, approchez-vous de la base et descendez de votre véhicule. Cela fait, courez vers l'emplacement où sont stationnés plusieurs blindés et montez dans un nouveau char T80 en tant que conducteur. Partez alors à la poursuite du dernier tank en fonction dans la zone, et pulvérisez-le en mode de tir manuel. Ces trois blindés détruits, remettez vos chars en état à l'aide des camions disponibles dans le camp (réarmement, assistance et carburant). Partez ensuite à l'ouest, au point de passage suivant en **DH 42**. Dans ce secteur, vous devrez abattre un hélicoptère et 2 chars T72 en patrouille à l'extérieur de la base. Avec votre escouade surarmée, cette opération sera des plus aisées.

Ces unités adverses mises hors d'état de nuire, poursuivez votre mission en vous dirigeant au centre de commandement plus à l'ouest **en BE 42**.

Le second officier à liquider se trouve au premier étage du centre de commandement.

Abattez tous les soldats qui se trouvent à l'extérieur de la maison (l'un d'entre eux est un officier), puis quittez votre char et pénétrez dans la bâtisse. Au premier étage, vous trouverez le second officier à liquider. Dès que vous l'aurez éliminé, votre mission s'achèvera.

LA COURSE

Le chef de la résistance a été capturé. Dans les 15 minutes qui vont suivre, il se fera exécuter si vous ne le sauvez pas à temps ! Votre ami est détenu dans une petite base au point **GC 39**. Dès que vous l'aurez sorti de ce mauvais pas, il faudra vous rendre ensemble aux coordonnées **FC 71**.

ÉQUIPEMENTS

Armes AK47 CZ	**Objet I** 4 Chargeurs AK47
Objet II 6 Grenades	**Spécial** Néant

Vous effectuez cette mission à l'intérieur de chars blindés. Roulez vers l'est jusqu'à atteindre la plage. Poursuivez ensuite votre chemin en longeant celle-ci par le nord-est. Dès que vous arriverez aux coordonnées **GF 48**, prenez la direction du nord-ouest. Durant votre parcours, vos coéquipiers vous couvriront en abattant plusieurs ennemis (BMP, Shilka, lanceurs RPG...). Vous serez également attaqué par un hélicoptère. Ne vous arrêtez surtout pas en chemin, au risque de vous faire pulvériser par les bombardements de cet appareil. Lorsque vous atteindrez la route en **GC 44**, continuez votre progression jusqu'au campement ennemi en suivant le chemin par le nord.

Pour minimiser les attaques ennemies, l'idéal est de longer la plage.

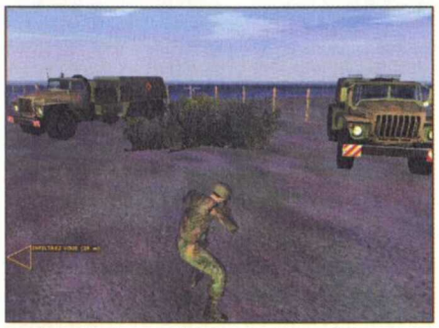
Détruisez les 2 chars BMP qui essayeront de vous abattre et une fois dans le campement, débarrassez-vous de tout ennemi terrestre avant de vous rendre à proximité de la tente où est détenu le chef de la résistance. Écrasez les soldats avec votre blindé ou utilisez la mitrailleuse pour les liquider. Cela fait, ordonnez à votre ami de monter dans le char Shilka en tant que tireur. À votre tour, grimpez-y comme conducteur puis rebroussez chemin par le sud en suivant la route. Lors de vos déplacements, votre tireur s'attaquera automatiquement à tout ennemi se trouvant dans le secteur (hélicoptères, shilka ennemi, infanterie...).

En arrivant au point **GC 44**, poursuivez votre course par le sud-est. Lorsque vous atteindrez la plage, longez celle-ci par le sud-ouest jusqu'au point d'extraction en **FC 71**. Votre mission se terminera dès votre arrivée à ces coordonnées.

Le complot

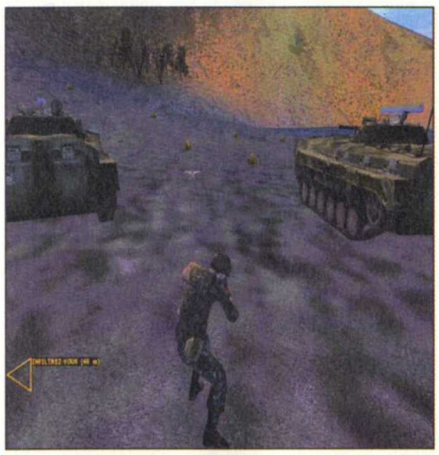
Dans cette ultime mission, vous allez infiltrer une base ennemie pour déposer des bombes à des emplacements stratégiques et ce sans vous faire repérer. Vous avez quatre cibles à détruire (2 BMP, des caisses de munitions et un camion-citerne). Cette opération accomplie, il faudra aider les Américains à nettoyer la zone et enfin, vous échapper de cette île.

Armez-vous du AK74 puis courez en direction de l'entrée du campement au nord-est. Une fois que vous aurez passé le poste de sécurité, dirigez-vous à droite vers les camions-citernes. Entre deux de ces véhicules, vous pouvez apercevoir un petit buisson. Placez une bombe à cet endroit. Dirigez-vous ensuite à l'ouest jusqu'au soldat debout près d'une mitrailleuse. À partir de là, tournez vers le nord afin d'apercevoir 2 chars BMP. Toujours sans vous faire repérer, placez une bombe entre ces deux blindés. Cela fait, dirigez-vous à l'est, vers des caisses de munitions. Posez à cet endroit une troisième bombe à l'abri des regards indiscrets.



Placez votre première bombe dans ce buisson.

Récupérez maintenant au niveau de ces caisses, **3 charges Satchel**. À présent, dirigez-vous au sud-est pour apercevoir un char qui patrouille dans la zone. Repérez les emplacements où ce blindé fait un arrêt, puis placez à un de ces endroits une charge explosive. Posez également une charge derrière les soldats qui sont en rang. Cette opération terminée, allez vous mettre à l'abri en repartant à votre point de départ vers la colline. Une fois en position, attendez de voir le char se positionner à l'emplacement où vous avez posé votre charge puis faites-la exploser. Déclenchez également vos bombes. Cela fait, demandez aux Américains d'attaquer. Pour cela, utilisez la radio que vous possédez en mode de vue carte (par défaut, c'est la touche "?" qui donne accès à la carte).

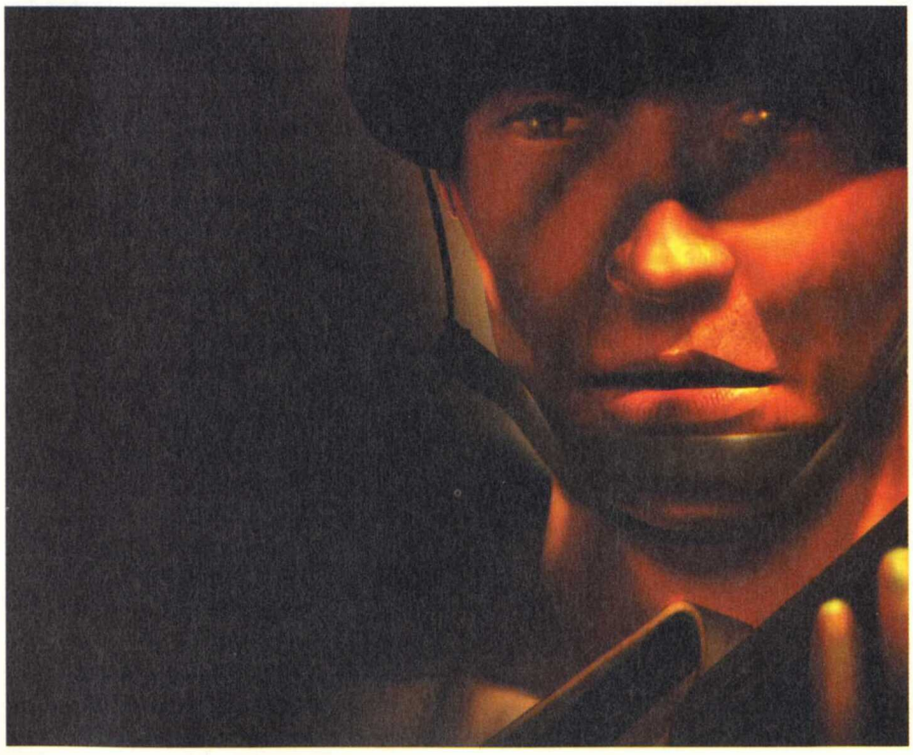


La deuxième bombe sera posée entre ces 2 chars.

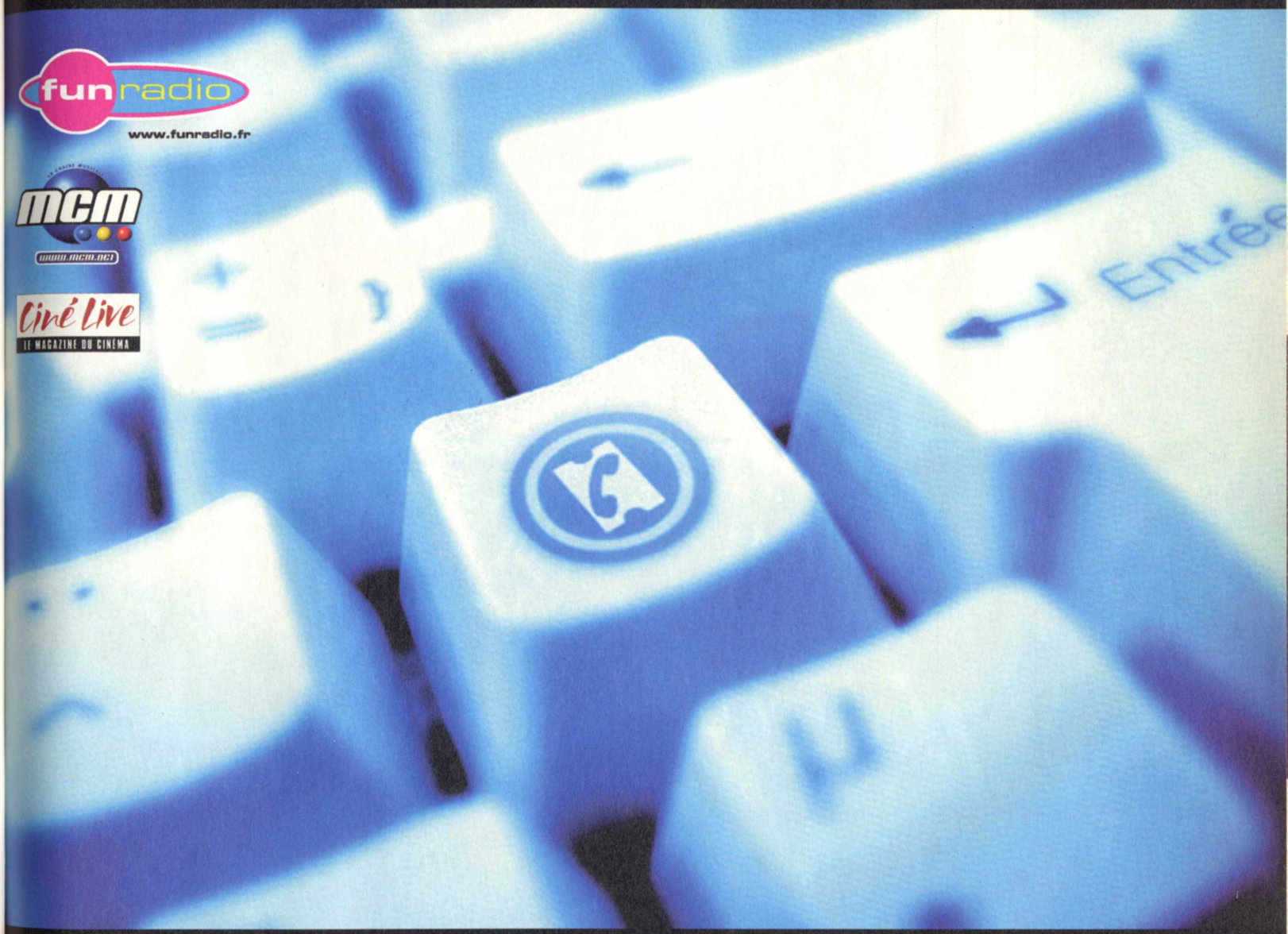
Courez ensuite vers le campement par le nord-est en évitant les tirs de l'ennemi. Si besoin est, abattez vos assaillants. Empruntez enfin le bateau à quai, avant l'arrivé des renforts alliés. Il ne vous restera plus qu'à naviguer vers le nord pour terminer cette campagne.

Équipements

Armes	**Objet I**
AK47	4 Chargeurs AK47
Objet II	**Spécial**
Néant	Néant



APRES LE RACCOURCI CLAVIER, LE RACCOURCI CINE.



FILMS • SEANCES • BILLETS • BOX-OFFICES • STARS ET CELEBRITES • REACTIONS DES SPECTATEURS • FORUMS
BANDES-ANNONCES • SHOPPING • JEUX • LOGOS ET SONNERIES...

ALLOCINE.COM

LE PLUS COURT CHEMIN ENTRE LE CINEMA ET VOUS.

40302010 | ALLOCINE MAG | PALM | WAP | ALLOCINE-VISION.COM | ALLOCINE TV

EMPIRE EARTH

Éditeur : Sierra Studio

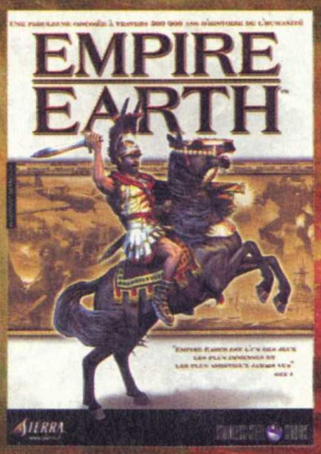
Texte : Français

Voix : Françaises

Sortie : Décembre 2001

Config. mini : Pentium II 400 128 Mo

De la préhistoire à un futur hypothétique, vous aurez à prendre en main la destinée de l'humanité. Mais les rêves de grandeur et d'empire éternel se transforment parfois en cauchemars pour ceux qui n'ont pas des talents de stratège. Avec ce guide, nous espérons que vous découvrirez comment laisser une trace impérissable dans l'histoire en devenant un maître de guerre.



Jeff (JMolas@loisir.net)

I. CAMPAGNE GRECQUE

MISSION 1 : LES PREMIERS HELLÈNES

Détruisez les défenses avant de capturer le Dock.

Rasez la ville au nord.

Construisez votre village sur le site au sud.

Cette première mission est, bien sûr, assez facile mais il faut tout de même rester prudent car vous allez devoir attaquer plusieurs positions ennemies. Faites un éclaireur canin pour explorer la carte et repérer les mines alentour ainsi que le bétail que vous pourrez exploiter (il y a ainsi une mine d'or au sud-ouest du village). Produisez ensuite une quinzaine de Citoyens à répartir dans la collecte de toutes les ressources (or, fer, bois, nourriture...). Vous devez récolter suffisamment de nourriture (850 unités) pour pouvoir changer d'époque grâce à l'Hôtel de Ville. Une fois votre révolution technologique effectuée, érigez les bâtiments de construction d'unités de guerre et produisez en masse les troupes, mais en évitant à tout prix de ne construire qu'un seul type d'unité car toutes sont très spécialisées (le Samson n'est, par exemple, efficace que contre les bâtiments).

Lorsque vous aurez atteint la limite d'unités et que vous serez dans l'âge de pierre, partez à l'assaut du village Troas à l'ouest. Pour éviter que la guerre ne s'éternise, il faut emmener vos troupes dans le village (les ouvertures sont au sud-ouest et sud-est) pour tout raser, en commençant par les bâtiments qui produisent des unités militaires (évitez cependant à tout prix que vos troupes détruisent le Dock sur les rives au sud-ouest du village).

Amenez Kalkas près du Dock lorsque tous les bâtiments Troas, y compris les Tours de garde, sont détruits. Kalkas convertira automatiquement le dock dès qu'il s'en approchera et vous pourrez alors utiliser ce bâtiment pour faire deux ou trois Radeaux de guerre en vue d'éliminer les forces maritimes troas. Construisez ensuite de simples Radeaux de transport afin de déplacer votre armée sur l'autre rive.

Note : si vous avez atteint la limite d'unités, il faudra tuer quelques-unes de vos troupes pour pouvoir faire les Radeaux de transport (il suffit de sélectionner une troupe et d'appuyer sur la touche "Supprime" pour la détruire).

Amenez ensuite ces troupes vers le village au nord pour le raser après avoir éliminé les cavaliers (vos Lanciers seront les plus efficaces contre eux). Si vos pertes sont lourdes, reconstituez de nouvelles troupes dans votre village et utilisez encore les Radeaux de transport pour les amener sur l'île ouest. Dirigez ensuite votre armée jusqu'à l'extrémité sud de l'île afin de dégager de toute menace le plateau et ses environs. Lorsque le plateau est sécurisé utilisez vos radeaux pour amener Hiéracles, Kalkas et vos Citoyens sur l'île ouest. Menez ensuite Hiéracles sur le plateau : il plante alors un drapeau pour indiquer l'emplacement de la nouvelle ville. Construisez à cet endroit un Comptoir et une Caserne, ce qui déclenchera une dernière attaque ennemie : restez sur vos gardes ! Bâtissez enfin un Temple pour terminer la mission.

Les bonus de civilisation

Au cours d'une campagne vous récupérerez des points de bonus de civilisation pour chaque objectif notable accompli. Ces points sont très importants car ils permettront d'améliorer vos troupes. La meilleure façon d'utiliser ces points est de les dépenser ponctuellement dans les unités vitales sur le moment. Par exemple, au cours d'une mission où les navires sont cruciaux il est particulièrement avantageux de consacrer des points pour les améliorer (en commençant toujours par la force d'attaque puis les points de vie). Pour les machines de siège, il est par contre préférable d'augmenter d'abord la portée de tir car c'est un avantage important de pouvoir tuer un adversaire du plus loin possible. Enfin, sachez que les bonus de civilisation ne se reportent pas de campagne en campagne : dépensez-les donc tous avant de finir une campagne et surtout n'améliorez pas des unités qui n'appartiennent pas à votre époque car, au début de chaque campagne, les améliorations des unités sont annulées. Par exemple, il ne sert strictement à rien d'améliorer l'aviation lorsqu'on joue la campagne grecque.

MISSION 2 : GUERRIERS DE LA MER

Le grenier vous permettra d'obtenir de la nourriture en abondance.

05

Il faut attendre d'avoir amélioré vos Radeaux de transport avant de tenter la traversée.

06

Vos Samson sont parfaits pour raser des bâtiments.

Cette mission est bien plus dure que la précédente et c'est même de loin la mission la plus dure de toute la campagne, à mon avis, car le temps et les ressources sont contre vous. En effet, vous subirez des raids ennemis outre le fait qu'il y a très peu de nourriture sur l'île. La priorité est donc de passer le plus vite possible à l'âge suivant afin de pouvoir construire des Greniers. Pour cela, faites un Capitole sur le site de départ, le plus au sud pour éviter les attaques maritimes. Ne faites pas de nouveaux Citoyens mais récoltez plutôt la nourriture et construisez un Comptoir à côté des trois mines d'or à l'est (Pélops et ses fils devront d'abord nettoyer la zone).

Dès que le comptoir est construit et la nourriture suffisamment stockée, il faut lancer le passage à l'âge du cuivre, grâce au Capitole, puis construire un Grenier le plus loin possible des côtes sinon vous serez victime des attaques maritimes. Le Grenier vous permettra alors de récupérer beaucoup de nourriture et vous allez en avoir besoin pour constituer une armée.

Faites alors une Caserne et produisez les troupes Masses et Lanciers (ainsi que l'amélioration des Masses). Construisez également une École d'archers pour faire une dizaine de Lanceurs de pierres ainsi que la recherche pour les améliorer. Construisez enfin un Hôpital et amenez tous vos hommes aux abords de ce bâtiment afin qu'ils soient soignés automatiquement : cela remettra aussi en pleine forme Pélops et ses fils.

Lorsque vous atteindrez presque la limite d'unités et que votre village tournera correctement, il faudra utiliser vos Citoyens pour faire trois Docks. Dès qu'ils seront terminés, Pélops vous indiquera la destination de sa future citadelle au nord-est. Faites alors aussitôt des Radeaux de transport (il en faudra cinq si vous avez atteint la limite des 50 unités). Si vous êtes dans les temps, l'ennemi lancera alors son assaut décisif : embarquez immédiatement vos hommes dans les Radeaux de transport et écartez un peu les embarcations des côtes pour les mettre à l'abri. Profitez de ce moment d'accalmie pour améliorer des radeaux à partir de l'un de vos Docks (choisissez le Dock qui se trouve au milieu, c'est celui qui est généralement détruit en dernier).

Lorsque les radeaux seront améliorés, ils seront plus rapides et plus résistants : cela va vous donner une chance pour survivre à la traversée car la mer est remplie de bateaux ennemis qui vous couleront à la moindre erreur de votre part.
Pour sécuriser au maximum la traversée et éviter toute perte il faut procéder ainsi : guidez les radeaux **un par un** (si vous les déplacez en groupe ils auront tendance à se gêner et s'immobiliser) vers la rive au nord et faites débarquer les hommes avant de passer au radeau suivant. Après chaque débarquement ne laissez pas vos hommes trop près de la rive, sinon ils seront tués par les navires ennemis. Faites-les monter sur le plateau tout proche. Si vous agissez vite, tout le monde arrivera vivant à destination.

Une fois le débarquement terminé vous avez fait le plus dur. Rendez-vous sur le site au nord-est indiqué par Pélops et construisez un Capitole. Faites alors un village avec toutes les infrastructures nécessaires (Grenier, Caserne...) et développez votre armée avec un tiers d'unité de mêlée (Masses et Lanciers), un tiers d'Archers et un tiers de Samson. Partez avec cette armée pour raser le premier village achéen à l'Ouest. Vous avez ensuite la possibilité de détruire le second village achéen plus à l'ouest ou bien le village messénien au sud-ouest. J'opterais plus volontiers pour le village achéen car il est moins défendu. Dès que vous avez détruit deux Hôtels de Ville, la mission est terminée.

Mission 3: La guerre de Troie

07

Bâtissez quelques Tours de garde pour sécuriser la zone d'exploitation.

08

Des ruines indiquent la plage où vous devez débarquer.

09

Construisez un Temple près de la grotte d'Athéna pour obtenir son aide.

Donnez l'ordre à vos Citoyens de construire deux Greniers afin d'exploiter des champs. Faites ensuite un groupe avec vos quatre soldats grecs, Agamemnon et le Prophète et envoyez ce groupe vers le point rouge, à l'ouest, où se trouve Ménélas. Vous allez pouvoir recruter ce dernier dès qu'Agamemnon s'en approchera. Ajoutez alors à votre groupe les forces de Ménélas puis rendez-vous au nord-ouest pour recruter de la même façon Achille et ses hommes. Sortez du village d'Achille et allez vers son Dock, à l'ouest, afin d'utiliser ses navires pour transporter Agamemnon vers l'île d'Achille à l'ouest. Recrutez enfin Achille pour avoir encore plus de troupes : votre force expéditive est prête.

Utilisez alors les transports d'Ulysse qui se trouvent au sud de son île pour ramener tout le monde sur l'île de départ. Vous devez maintenant renforcer votre armée en faisant des troupes et les bâtiments nécessaires, mais pour cela il vous faut des ressources. Elles se trouvent au nord-ouest de votre village. Cependant, vous devez d'abord envoyer vos soldats pour sécuriser la zone car l'ennemi y a pris position. Laissez sur place vos soldats, le temps que vos Citoyens construisent sur le site plusieurs Tours de garde et un Comptoir. Lorsque la position est bien défendue, vous n'avez plus qu'à exploiter les filons et la forêt proche afin d'amasser les ressources pour constituer une armée imposante.

Lorsque vous aurez atteint la limite d'unités, faites monter vos hommes à bord de tous les navires de transport disponibles. Mettez ensuite tous les navires de guerre dans un même groupe et utilisez ces navires pour couler toutes les forces ennemies qui se trouvent entre vous et la cité de Troie au nord-est. Vous devez prendre votre temps pour éviter les pertes. Détruisez un ou deux navires adverses puis revenez près du Dock pour réparer vos navires avant de les renvoyer au combat. Lorsque vous avez dégagé la voie maritime, envoyez les navires de transport pour débarquer vos troupes sur la plage de l'île nord-est. Vous ne pouvez pas rater cette plage car une ruine se trouve sur le rivage.

Ne partez surtout pas à l'assaut de la ville de Troie car l'ennemi a des forces importantes et vous allez être décimé. Utilisez au contraire vos navires de transport pour ramener sur la plage quelques Citoyens : grâce à eux vous allez pouvoir construire les bâtiments d'unités militaires (Caserne...). Utilisez ensuite les Citoyens pour faire des tours de garde à la limite du champ de vision des troupes adverses. Construisez plusieurs tours (cinq ou six au moins) puis envoyez vos armées à l'assaut des premières troupes ennemies et revenez aussitôt à l'abri derrière vos tours. L'ennemi vous suivra et vous allez pouvoir le vaincre beaucoup plus facilement grâce à l'appui des tours. Pour attirer les forces ennemies, vous recommencerez plusieurs fois cette manœuvre et vous finirez par détruire toute l'armée adverse cantonnée à l'extérieur de la ville. Employez alors des unités Samson pour détruire les bâtiments ennemis qui se trouvent hors de la ville et détruisez aussi quelques tours. Après quelques destructions vous découvrirez que les Troyens reconstruisent leur défense plus vite que vous ne la détruisez et vos chefs décideront de faire appel à la déesse Athéna pour lui demander conseil.

Employez alors un navire de transport pour amener un Citoyen sur l'île qui se trouve au nord-ouest de Troie et construisez un temple près de la grotte d'Athéna. Celle-ci vous gratifiera alors d'un Cheval de Troie. Mettez dans ce cheval vos soldats et vos Prophètes (mais pas les héros comme Mélénas, Achille... car il ne faut pas risquer qu'ils soient tués pendant l'assaut), puis approchez le Cheval des remparts pour qu'il soit accepté par les gens de la cité.
Dès la tombée de la nuit, faites sortir vos hommes du cheval afin de tuer les troupes ennemies les plus proches, puis concentrez votre attaque sur le roi Priam et détruisez son palais pour terminer la mission. Vous n'avez pas besoin de détruire la ville pour gagner et il faut absolument éviter de détruire les temples ou de s'approcher des tours de garde.

Mission 4 : Le soleil d'Athènes

Les filons aux abords du camp ennemi sont exploitables.

Vous commencez cette mission avec le contrôle d'un village, mais vous avez un problème car il n'y a apparemment pas de ressources. En fait, on trouve une mine d'or et de fer au nord-ouest, juste en dessous du village orange qu'il faudra conquérir,

Les Samson font merveille contre les bâtiments.

Il faut être prêt à défendre votre village une fois Thésée disparu.

et la bonne nouvelle c'est que vous pouvez exploiter ces filons car ils sont hors du champ de vision de l'ennemi : construisez tout simplement un Comptoir entre les deux filons et employez une quinzaine de Citoyens pour exploiter le fer, le bois et l'or aux alentours. Faites dans le même temps un Grenier dans l'enceinte de votre village afin de récolter aussi de la nourriture : vous n'avez plus qu'à attendre tranquillement afin de monter votre armée.

Lorsque vous atteindrez la limite d'unités, il va falloir passer à l'attaque : amenez votre troupe vers le village de Pallène au Nord (le village violet) et tuez tout le monde mais ne touchez pas aux bâtiments (et surtout préservez l'Hôtel de Ville). Dès que les forces ennemies seront défaites, vous apprendrez que le village est prêt à se rendre. Amenez alors Thésée et les nobles grecs près de l'Hôtel de Ville de Pallène pour conquérir le village.

Rendez-vous ensuite aux portes du village d'Eleusis, à l'ouest, et utilisez des Samson pour détruire les portes du village. Envoyez alors l'armée dans le village pour détruire les forces ennemies puis approchez Thésée et ses nobles pour capturer l'Hôtel de Ville : le deuxième village est conquis.

Il ne vous reste plus qu'à détruire l'armée du village d'Aphidna au nord-ouest (le village orange). Les forces ennemies seront plus nombreuses. Alors, avant de passer à l'attaque, reconstituez votre armée si elle est trop affaiblie. Lorsque l'ennemi sera vaincu, il faudra encore une

fois amener Thésée et les nobles grecs pour capturer l'Hôtel de Ville.

Vous avez encore un grand combat à mener : renouveler les effectifs de votre armée en remplaçant les Samson par des unités de mêlée. Ramenez alors toute votre force dans l'enceinte de votre village de départ et approchez Thésée du temple d'Athéna. Thésée disparaît et les forces de Sparte et de Thèbes lancent un dernier assaut massif sur votre village par la porte Ouest. Tout en laissant vos troupes à l'intérieur des murs d'enceinte, utilisez vos Archers pour les affaiblir en tirant par-dessus les murs, puis anéantissez les derniers envahisseurs au corps à corps pour triompher.

Mission 5 : La guerre du Péloponnèse

Protégez immédiatement les Citoyens qui travaillent dans les champs puis fuyez avec eux vers la cité.

Une flotte de guerre bien entretenue qui travaille de concert vous donnera la victoire.

N'exposez pas inutilement Périclès (mettez-le à l'arrière) mais n'oubliez pas non plus son Cri de guerre.

Pour cette mission il faut agir avec célérité. Regroupez immédiatement Périclès et les soldats qui se trouvent sur la voie menant à Athènes au nord-est. Amenez cette force vers les champs au nord-ouest de la ville afin de protéger les Citoyens car ils vont être la cible de la première attaque. Vous devez absolument éviter de perdre des Citoyens car il sera impossible de les remplacer pendant le siège.

Pour éviter le massacre, rassemblez d'abord tous les Citoyens à l'est des champs et envoyez vos soldats sur l'ennemi qui viendra par l'ouest.
La première attaque passée, vous devez renvoyer les Citoyens et tous les soldats (Périclès compris) dans la ville d'Athènes. Une fois tout le monde à l'intérieur, approchez Périclès du Parthénon au nord-est afin de connaître le plan de bataille.

Commencez alors à récolter le bois près des murs de votre ville et construisez un Comptoir aux abords de ces bois pour raccourcir la ligne de ravitaillement. Faites aussi l'amélioration du Serment d'Hippocrate dans l'un de vos Hôpitaux. En effet, dès que le jeu vous annoncera que les maladies vont commencer à toucher la ville il faudra, pour éviter la catastrophe, réunir immédiatement tout le monde à côté d'un hôpital afin qu'ils soient automatiquement soignés. Surtout, vous devrez laisser là vos hommes jusqu'à ce que les greniers de la ville soient à nouveau remplis grâce à l'aide des autres villes.

Faites ensuite un Diplomate dans votre Capitole puis approchez-le des deux Docks au sud-est de la ville afin qu'il monte automatiquement dans un navire diplomatique. Mettez alors en chantier plusieurs Vaisseaux de ligne et utilisez les ressources restantes pour des Frégates. Laissez le vaisseau du Diplomate près des Docks et envoyez votre force navale en groupe compact pour dégager les accès maritimes vers la ville de Taras, à l'ouest (ville en violet sur la carte). Étant donné que vous n'avez pas d'or pour remplacer les pertes, il faut éviter à tout prix que l'ennemi coule vos navires. Pour cela, il faut ruser : envoyez toujours en première ligne un navire afin qu'il repère les flottes ennemies puis ramenez ce navire vers le gros de vos forces qui se chargeront du reste (il faut continuer à éloigner le navire qui a servi d'appât, sinon il risquera d'être coulé pendant la bataille). Pensez aussi à faire revenir aux Docks, pour réparation, tout navire endommagé. La traversée prendra donc du temps, mais votre flotte ne subira ainsi aucune perte !

Lorsque vous approcherez vos navires de Taras, la ville vous sera hostile. Ne laissez pas arriver vos navires de guerre, mais amenez simplement près du Dock le navire diplomatique afin que Taras se joigne à votre cause. Vous disposez alors de 3 navires chargés de céréales qu'il va falloir ramener aux ports d'Athènes, mais vous devrez d'abord dégager à nouveau la route maritime car de nouveaux navires ennemis seront en embuscade sur le trajet. Lorsque les mers seront sûres, vous pourrez amener les trois Cargaisons de céréales aux Docks d'Athènes : vous êtes en bonne voie.

Faites un autre Diplomate (grâce à l'or donné par Taras) et amenez-le aux Docks puis guidez son navire diplomatique (précédé par le reste de la flotte) jusqu'à Taras. De là, rendez-vous aux Docks de Rhegium, la ville à l'ouest (verte sur la carte) et approchez du Dock le navire du Diplomate afin d'obtenir trois nouvelles Cargaisons de céréales.

Vous devez bien sûr amener ces navires aux Docks d'Athènes, mais encore une fois l'ennemi vous attend en mer, alors utilisez d'abord votre flotte de guerre pour libérer le passage. Amenez ensuite les trois Cargaisons dans vos Docks pour obtenir enfin suffisamment de nourriture. Vous allez pouvoir passer à l'offensive mais vous devez maintenant chercher d'autres ressources. Pour cela, rien de plus simple : faites un nouveau Diplomate et envoyez-le dans un navire (défendu

par le reste de la flotte) rejoindre le Dock de la ville de Ségeste, à l'extrémité sud-ouest de la carte (le point orange sur la carte). Ségeste devient alors une annexe d'Athènes d'où vous allez pouvoir produire des Citoyens afin d'exploiter les ressources en or et en fer, très proches de cette petite ville.

Dans le même temps, renvoyez les Citoyens d'Athènes exploiter les ressources en bois et la carrière de pierre dans l'enceinte de la ville (avec toute la nourriture que vous avez amassée grâce aux cargaisons des navires, vous n'avez normalement pas besoin de Greniers).

Avant de pouvoir raser Spartes il va falloir défendre Ségeste d'un assaut important : récupérez d'abord les soldats qui se trouvent à l'ouest de Ségeste pour les ramener plus près de la ville. Faites ensuite dans la ville de Ségeste deux Casernes et autant d'Écuries et d'Écoles d'archers afin de produire rapidement tous les types d'unités, et cela jusqu'à atteindre la limite de population. Pour pouvoir produire quelques hommes supplémentaires vous pouvez aussi détruire votre flotte de guerre dont vous n'aurez plus besoin. Massez alors vos hommes près de l'Hôpital ouest de votre ville et attendez l'assaut de pied ferme : l'ennemi n'aura aucune chance, d'autant que vos soldats seront soignés automatiquement.

Vous n'avez plus maintenant qu'à produire en masse une armée pour anéantir la ville de Sparte qui se trouve au sud-ouest d'Athènes (en jaune sur la carte) en commençant bien sûr par ramener les forces stationnées à Ségeste, grâce à des navires de transport (qu'il faudra détruire après usage). Laissez Périclès en arrière dans la ville (ou derrière vos troupes si vous êtes sûr de vous), car s'il meurt dans l'affrontement vous perdrez automatiquement la partie. Massez donc vos forces aux portes de la ville et avancez vers Corinthe, au sud-ouest. Il y a là deux gros pelotons ennemis à détruire et si vous n'arrivez pas à les vaincre au premier essai, vous avez tout le temps et les ressources nécessaires pour reconstruire autant d'armées que nécessaire pour repartir à l'assaut. La destruction des bâtiments de Corinthe n'est pas nécessaire pour triompher, continuez simplement votre progression vers le sud-ouest jusqu'à Sparte et tuez tous les soldats qui défendent la ville pour en finir avec cette mission.

Mission 6 : Le jeune Alexandre

Alexandre découvre l'utilité des chevaux

Évitez les tornades, ou vous perdrez Aristote.

Le Volcan est un bon moyen d'affaiblir l'ennemi.

Sélectionnez Aristote et Alexandre et faites-les marcher jusqu'aux troupes au sud-ouest afin d'observer le combat. Dirigez ensuite les deux personnages vers les chevaux qui se trouvent à l'ouest et un peu au nord (on les voit dans l'ombre sur la carte). Suivez alors les chevaux lorsqu'ils partiront en direction de la ville puis tuez les assassins du roi près de l'Écurie en laissant surtout faire les gardes de la ville qui sortiront de la cité et agiront seuls (vous pouvez un peu utiliser Alexandre mais ne l'exposez pas trop car les assassins frappent fort).

Amenez ensuite Alexandre et Aristote près de l'Hôtel de Ville puis sélectionnez l'Hôtel de Ville et cliquez sur le bouton "Alexandre" afin que le jeune prince finisse sa formation et devienne roi. Pendant ce temps, faites embarquer Aristote dans le navire de transport à quai près du Dock et conduisez-le à Mytilène à l'Est en évitant les tornades. Lorsque vous aurez débarqué Aristote, il faut l'amener dans le champ de fleurs violettes près du Dock pour qu'il découvre le secret de certaines herbes.

Utilisez ensuite des Citoyens pour exploiter les champs au nord de la ville tandis que vous produirez des Phalanges dans la Caserne et des Compagnons dans l'Écurie qui se trouve hors de la ville. Attendez d'avoir atteint la limite d'unités et de ressources avant de former vos groupes. Il faut mettre tous les soldats dans un même groupe, faire un second groupe pour Alexandre et un troisième pour Aristote. Ainsi vous pourrez éviter de perdre Alexandre et vous pourrez utiliser les pouvoirs d'Aristote plus facilement.

Vous devez alors amener vos troupes un peu vers le sud de la ville, près de deux drapeaux jaunes qui bordent la route. Sauvegardez puis avancez Aristote un peu au sud des drapeaux et faites-lui lancer le sort de Volcan sur le terrain au sud. Attendez que le Volcan s'arrête puis descendez un peu Aristote vers le sud et recommencez : vous finirez par déclencher l'attaque ennemie. Ramenez tout de suite Aristote vers l'arrière des troupes, poursuivi par l'ennemi. Celui-ci, déjà affaibli par les irruptions volcaniques viendra mourir sur votre ligne de défense compacte et vous n'aurez perdu aucun homme. En outre, Thèbes vaincue vous versera un tribut fort pratique pour constituer des troupes supplémentaires.

Il faut maintenant vaincre Athènes qui se trouve au sud. Pour ce faire, prenez la direction de l'ouest jusqu'à la limite de la frontière thébaine (elle est indiquée par un drapeau jaune), puis allez vers le sud jusqu'à la mer et progressez ensuite vers l'est jusqu'aux abords de la porte sud. Reculez alors vos troupes et utilisez Aristote pour invoquer un volcan juste devant les portes de la ville. L'ennemi furieux viendra vous attaquer en passant par les portes et sera donc affaibli avant de tomber sur votre ligne de défense. En outre, le volcan fera généralement sauter les portes de la ville et vous n'aurez plus qu'à pénétrer dans la ville pour tuer les dernières forces athéniennes qui se trouvent généralement au nord de la ville.
Les Spartes lancent alors un assaut important sur votre cité macédonienne. Il faut immédiatement

remonter vos troupes au nord pour les mettre à l'abri dans votre cité tout en continuant à faire des troupes pour remplacer les pertes. Dès que vous êtes arrivé à l'abri des murs, chargez vos Compagnons de s'occuper des troupes ennemies qui sont les plus éloignées du gros des troupes. Si vous tombez sur des Scorpions, il faut les détruire en priorité car ils sont redoutables et vous devrez aussi vous occuper des Béliers avant qu'ils n'enfoncent les murs. Lorsqu'il n'y a plus de Scorpions sur le champ de bataille vous pouvez faire sortir vos Phalanges pour détruire le reste de l'armée ennemie et remporter la victoire.

Mission 7 : Naissance d'un conquérant

Vos Compagnons "appâteront" l'ennemi.

Votre flotte doit détruire les défenses de la ville.

Les troupes au sol donneront le coup de grâce.

Dans cette mission, vous n'avez pas la possibilité de remplacer vos pertes et vous devrez donc redoubler de prudence. Faites quatre groupes : l'un constitué des Compagnons, le second des Archers, le troisième des Phalanges et le dernier des Héros. Amenez alors votre armée au passage à gué qui se trouve au nord-est. Laissez votre armée sur le passage à gué et envoyez les Compagnons en reconnaissance. Dès que les Compagnons rencontrent quelques forces ennemies (éviter d'en déclencher trop à la fois) il faut les faire revenir vers l'arrière de votre armée : l'ennemi les suivra bêtement et vos Archers et Phalanges n'en feront qu'une bouchée, surtout si vous utilisez le pouvoir Cri de guerre d'Alexandre le Grand. Recommencez plusieurs fois cette technique d'appât avec vos Compagnons jusqu'à ce que les Perses battent en retraite.

Traversez alors le gué pour poser le pied sur l'autre rive puis descendez vers le sud et un peu à l'ouest pour rejoindre l'Hôpital d'Antioche qui soignera vos blessés mais comme il y a un soigneur parmi vos Héros (c'est Alexandre le Grand), cette étape n'est pas vraiment nécessaire car vos hommes seront en pleine forme.
D'Antioche il faut partir vers l'est jusqu'à la ville désertée Issus (en rouge). Stationnez alors votre armée ici et faites traverser le gué au sud de l'Hôtel de Ville par la cavalerie, puis amenez-la immédiatement derrière, vers le reste de l'armée, lorsque vous tomberez sur les premières forces ennemies. Encore une fois, ces dernières tomberont dans votre piège et en recommençant plusieurs fois ce va-et-vient de cavalerie vous éliminerez sans problème la grosse armée qui vous attendait sur l'autre rive. Lorsqu'il n'y a plus aucun adversaire vivant (il faudra fouiller l'autre rive car certains soldats se sont parfois enfuis), vous serez averti que l'armée d'Issus est vaincue et que le général Méléagre est en train de construire un pont.

Traversez alors le gué avec toute l'armée et rendez-vous au Sud jusqu'aux forces de Méléagre (en rouge sur la carte) afin de les recruter. Envoyez ensuite l'un de vos généraux (par exemple Philotas) dans la ville d'Antioche au nord-ouest afin d'en prendre le contrôle et de recruter les Citoyens. Augmentez les effectifs des Citoyens d'une dizaine d'hommes et exploitez alors les ressources environnantes (or et bois uniquement) afin de lancer la production de Bateaux-catapultes. Le temps n'est pas compté et vous aurez assez de ressources pour bâtir le Temple de Zeus si vous le souhaitez.

Lorsque vous avez une vingtaine de Bateaux-catapultes, envoyez-les vers le sud pour commencer à détruire la flotte perse et les défenses de la ville de Tyr (en orange sur la carte). Vous pourrez même tuer les soldats perses si vous parvenez à faire une brèche dans les murs ou à les attirer hors des murs (les murs protègent des tirs). Si vous perdez votre flotte, reconstruisez-la simplement et repartez à l'assaut jusqu'à ce que vous ayez la maîtrise des mers et que les défenses de Tyr soit considérablement réduites.
Amenez alors vos armées dans la ville en passant par le sud et éliminez les derniers défenseurs puis le Capitole, au centre, pour gagner très facilement cette mission.

Mission 8 : Les larmes d'Alexandre

La razzia de ce premier village remplira vos caisses.

Les portes de Babylone vous sont ouvertes.

Tout le succès de cette mission repose sur vos Catapultes, seules capables de détruire aisément les défenses.

Commencez par former vos groupes en constituant des unités de même type (Compagnons, Phalanges, Lanciers et Héros) et en réunissant tout le monde près de la ville (n'oubliez pas Alexandre et Philotas au sud de votre ville). Vous disposez du contrôle de la ville à l'est, à côté de Gaza, mais vos Citoyens ne pourront qu'exploiter de la nourriture (en faisant des Greniers) et les bois environnants. Dans l'immédiat vous ne pourrez donc pas produire des unités en masse mais seulement celles que vous permettront les ressources de départ : commencez justement la production d'unités militaires supplémentaires avant de partir au combat. Pour cela faites le maximum de Phalanges possibles puis dépensez le reste en Compagnons et Archers sur char.

Lorsque votre armée est au complet, marchez vers l'est pour tomber sur un village bédouin peu défendu et rasez-le. Vos caisses se rempliront un peu, ce qui vous permettra de recruter de nouvelles troupes pour renforcer votre armée. Il faut maintenant avancer votre armée un peu vers l'est puis envoyer vos Compagnons en éclaireurs afin de rabattre sur le gros de vos troupes l'avant-garde babylonienne qui vous attend à mi-chemin de Babylone (la ville verte sur la carte). Recommencez encore une fois cette technique d'appât avec la cavalerie (qu'il faut ramener à l'arrière de votre armée pour qu'elle ne soit pas trop exposée) jusqu'à défaire les forces ennemies. Amenez alors vos Héros (et le reste de l'armée) devant le Phare d'Alexandrie au centre de Babylone pour recevoir un tribut. Utilisez cette manne afin de construire, si vous le pouvez, un Colisée (cela vous permettra d'augmenter la limite de population) puis faites uniquement des Phalanges (elles n'ont pas besoin d'or) et construisez enfin un Arsenal pour mettre en production des Catapultes qui seront VITALES pour gagner cette mission.

Dirigez alors votre armée vers le nord-ouest de Babylone afin de trouver le passage à gué. Encore une fois, laissez votre armée sur cette position et envoyez les Compagnons en éclaireurs afin de rabattre l'ennemi sur votre armée : recommencez plusieurs fois cette technique jusqu'à ce que l'armée ennemie soit en déroute. Poursuivez-la alors pour tuer encore quelques soldats, mais dès qu'on vous annonce que vous êtes près des défenses de la ville ennemie il vous faut battre en retraite et rassembler vos forces à bonne distance.

Amenez alors vos Catapultes aux portes de la ville ennemie et détruisez d'abord les troupes puis les murs et les portes. Vos Catapultes ne risquent rien des tours car elles ont une portée de tir plus grande, mais par contre si des adversaires les attaquent il faudra les défendre rapidement. Notez aussi que vous ne devez pas amener le reste de vos forces pour s'occuper des murs sinon l'ennemi sortira de la ville et vous risquerez de lourdes pertes. Lorsque les portes de la ville sont tombées, faites pénétrer la cavalerie dans la ville pour attirer les troupes en défense et rabattez-les vers votre armée jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de défenseurs aux alentours.

Envoyez encore les cavaliers en éclaireurs dans la ville en suivant le défilé. Vous tomberez sur une autre poche de résistance qu'il faudra encore une fois attirer vers le reste de l'armée. Soyez tout de même très prudent car l'armée ennemie est nombreuse et puissante (il y a beaucoup d'Éléphants). Amenez ensuite les Catapultes pour détruire la dernière tour qui se trouve au bout du défilé puis tuez les troupes ennemies restantes. On vous indique alors qu'Alexandre doit entrer dans la cité. Pénétrez dans la cité qui est maintenant ville ouverte et amenez Alexandre et son armée à la tombe de Xerxès en vous méfiant car des assassins tenteront un dernier assaut. Ces derniers tués, vous aurez terminé la campagne.

II. CAMPAGNE ANGLAISE

MISSION 1 : LE RETOUR DU JEUNE GUILLAUME

L'ingénieur vous vendra des machines de guerre.

Les carrières de pierres permettront de faire de nombreuses machines de siège.

Avec ces nouvelles mines, vous disposez de toutes les ressources nécessaires.

Sélectionnez Guillaume et ses archers en un seul groupe et avancez dans la passe : vous tomberez sur l'avant-garde de Toustain mais vous n'aurez aucun mal à les tuer. Bifurquez ensuite vers le sud-est pour rejoindre le village de Normandie (en bleu sur la carte). Vous prendrez alors le contrôle du village et plusieurs troupes viendront s'ajouter à votre armée. Réunissez tout le monde en un seul groupe et remontez vers le nord jusqu'au village apparu sur la carte (toujours en bleu). À mi-chemin vers le nord, vous découvrirez un village assailli par des bandits. Tuez rapidement les brigands afin que les villageois vous récompensent d'une épée qui améliorera la puissance de Guillaume (si après la remise de l'épée vous êtes en zoom, il faut utiliser la molette de votre souris pour dézoomer afin de revenir à une vue d'ensemble). Continuez votre route au nord pour atteindre enfin le village afin d'obtenir de nouvelles troupes. Vous devez maintenant vous rendre au village suivant, à l'est (en bleu sur la carte). Pour y accéder il va toutefois falloir marcher vers le sud jusqu'au milieu de la carte, puis prendre la direction de l'est pour trouver un pont qui vous permettra de passer le fleuve. Le pont est bien gardé, vous devez donc arriver en force pour ne laisser aucune chance à l'ennemi. Attendez que Guillaume reprenne ses forces après le combat avant de poursuivre votre route vers le village qui se trouve maintenant au nord-est du pont. Au bout du pont vous tomberez encore sur quelques forces ennemies : tuez-les puis entrez dans le village et rejoignez le maire qui se trouve près de l'Hôtel de Ville au nord-est afin de prendre le contrôle du village et de ces citoyens. Vous allez pouvoir enfin produire des unités. Utilisez les Citoyens pour faire un Comptoir près des bois qui entourent la ville afin d'exploiter cette ressource et construisez aussi un Grenier dans l'enceinte de la ville pour avoir de la nourriture. On vous informe alors de la présence d'un ingénieur capable de produire des machines de siège. Cet ingénieur se trouve au sud-est du village. Faites sortir votre troupe par la porte est, puis suivez la route qui part au sud et prenez à l'est à la première intersection afin de découvrir l'ingénieur. Ce dernier vous informe que les trois machines de siège dont il dispose (elles sont entreposées dans l'enceinte) seront à vous pour 500 unités de pierres, il va donc falloir trouver une carrière de pierres ! Pour cela, revenez devant la porte est de votre ville et suivez la route qui part au nord-est (attention à l'embuscade en chemin), puis à l'est afin de trouver une place forte (elle est directement située à l'est de votre ville) disposant d'une mine de pierres. Approchez-vous du centre de la place forte pour que les villageois vous payent un tribut : vous voilà maintenant approvisionné de 1 500 unités de pierres mais c'est bien peu. Pour disposer de plus de pierres il suffit d'amener quelques-uns de vos Citoyens sur place afin de construire un Comptoir et d'exploiter les mines vous-même.

Grâce à votre stock de pierres vous pouvez donc enfin acheter des machines de siège à l'ingénieur. Pour cela, il suffit de cliquer sur l'une des trois machines qu'il propose (Bélier, Trébuchet ou Baliste) afin qu'il les produise (chacune coûtant 500 unités de pierres). Je vous conseille de ne prendre que des Trébuchets car c'est de loin l'unité la plus puissante.

Ramenez vos troupes au croisement près de la maison de l'ingénieur et progressez vers le sud en suivant la route. Au croisement suivant, prenez la route qui part vers le nord-est afin de trouver un village fortifié. Utilisez alors vos Trébuchets pour détruire les Tours qui défendent le village (il y a deux Tours près de l'entrée et une troisième dans l'enceinte). Lorsque le village est détruit, vous pouvez produire de nouveaux Citoyens afin d'installer un autre Comptoir sur place pour exploiter les mines de fer et d'or du camp.
Vous avez maintenant toutes les cartes en main pour faire une armée puissante et performante (faites toutes les améliorations technologiques). Lorsque vous êtes prêt, envoyez votre armée vers le nord pour trouver la ville de Falaise. Plusieurs Tours défendent la ville, mais vos Trébuchets n'auront aucun mal à les raser (d'autant que Guillaume pourra les réparer très rapidement s'ils sont endommagés). Faites tout de même attention car l'ennemi sortira des murs pour lancer un assaut majeur. Vos troupes, près des Trébuchets, devront éliminer cette menace. Détruisez ensuite les portes de la ville et utilisez encore les Trébuchets pour abattre les Tours de la ville puis le Château afin de gagner cette mission.

Mission 2 : Guillaume, duc de Normandie

Le passage secret dans les murailles de la ville.

Après la visite de l'église, Gollet et Guillaume doivent se cacher derrière ces buissons.

Guillaume doit affronter un champion.

Sélectionnez Gollet le bouffon et sortez de la ville par la porte ouest. Avancez vers l'ouest jusqu'à rencontrer des hommes en chemin qui tenteront de vous assassiner. Tuez l'archer et l'un des deux guerriers puis fuyez vers l'ouest avant d'être tué par le troisième homme (il vous suivra). Dès que vous entendez un bruit étrange, remontez vers le nord pour découvrir un loup. Tuez-le tout de suite puis avancez vers le nord pour trouver un coffre. Approchez-vous de ce coffre en cliquant dessus pour récupérer une épée et être soigné. Tuez alors le rebelle qui vous suivait puis redescendez vers le sud et tournez à l'ouest dès que possible. Continuez vers l'ouest jusqu'à tomber encore sur une embuscade. Ne combattez pas les deux hommes mais revenez au contraire dans la ville à l'est. Les deux gardes aux portes de la ville se chargeront pour vous des rebelles et vous ne perdrez aucun point de vie.

Repartez alors vers l'ouest jusqu'à atteindre la ville de Valognes (indiquée en bleu sur la carte) mais

les gardes devant les portes refusent de vous laisser passer. Suivez alors les remparts de la ville vers l'ouest pour trouver un paysan dans son champ. Celui-ci vous aide alors en vous remettant des habits. Grâce à votre nouvelle apparence, vous pouvez enfin passer les portes de Valognes (les gardes sont vraiment stupides) et vous rendre vers le nord-ouest de la ville pour réveiller Guillaume qui sommeille dans une des petites maisons. Mettez alors Guillaume et son bouffon en un seul groupe et faites-les quitter le passage qui se trouve à l'est des remparts, au nord de la ferme où vous aviez trouvé de l'aide.
Traversez alors le bois vers le sud-est jusqu'à ce que vous puissiez prendre au sud-ouest (il faut absolument éviter les abords de Valognes car les gardes sont maintenant clairement désignés comme des rebelles) et continuez dans cette direction jusqu'au bord ouest de la carte.

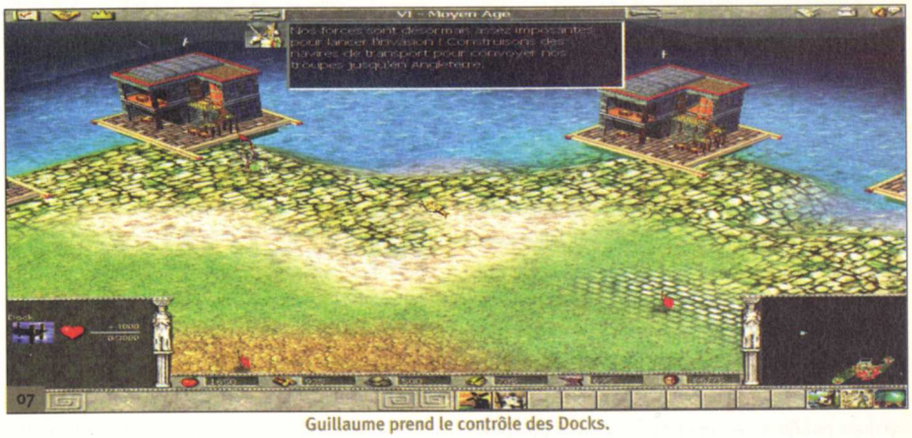
Dirigez-vous alors vers le sud et éliminez le groupe de soldats. Cela ne posera aucun problème car Guillaume se soigne tout seul et peut aussi soigner Gollet. Continuez vers le Sud jusqu'à la rivière puis dirigez-vous vers l'est jusqu'à ce que vous puissiez traverser la rivière. Sur l'autre rive, avancez vers l'ouest pour découvrir une petite église. Approchez-vous de la petite église pour un réconfort de court moment car vous entendez alors l'arrivée d'une troupe de Cavaliers. Vous ne devez surtout pas les combattre mais au contraire vous cacher derrière les arbres au sud-est de l'église (à l'endroit indiqué par un fanion rouge).

Après avoir échappé aux assassins, poursuivez votre périple vers le sud (toujours en longeant l'extrémité ouest de la carte) afin de découvrir un village appartenant au seigneur Hubert (il se tient debout près d'une des maisons). Le seigneur vous confie alors ses fils pour escorte. Faites un nouveau groupe avec ces trois Cavaliers et faites prendre à vos deux groupes la direction de l'est. Traversez rapidement la passe sans vous arrêter car les Archers qui vous tendront une embuscade sont inaccessibles. Juste après la passe, vous tomberez sur une force importante et vous n'avez aucune chance. Sacrifiez les trois fils d'Hubert afin de faire diversion et pendant ce temps dirigez rapidement Guillaume et Gollet dans la ville de Falaise, à l'est. Une fois dans la ville, rendez-vous au Château au nord-ouest pour obtenir une nouvelle escorte. Mettez tous vos hommes dans un seul groupe et quittez la ville par la porte nord-est.

Partez en direction du nord-est jusqu'à l'embouchure d'une rivière puis tout droit à l'est (il faut donc passer au sud de l'embouchure) jusqu'à atteindre l'extrémité est de la carte. Remontez alors vers le nord afin de rentrer dans la ville sans avoir à combattre les rebelles. Allez alors directement à l'Hôtel de Ville pour obtenir le soutien de la cité et faites ensuite le tour de la ville pour recruter tous les hommes en armes. Revenez alors au nord de la ville précédente avec tous vos hommes et suivez la route qui part vers l'ouest puis remonte vers le nord jusqu'à un autre village (indiqué lui aussi en bleu sur la carte) où le maire vous défie de battre son Champion avant de vous aider. Dirigez Guillaume dans l'arène à l'ouest du village et tuez le Champion (si vous avez du mal, utilisez les bonus de civilisation pour augmenter la puissance de Guillaume) afin d'obtenir des troupes supplémentaires et un meilleur équipement (inspectez bien tout le village pour n'oublier aucun soldat). Attendez alors que Guillaume soit entièrement soigné (cela prendra beaucoup de temps) puis revenez vers la ville précédente au sud et remontez vers le nord-est jusqu'à l'embouchure de la rivière.

Cette fois, passez à l'ouest de l'embouchure et remontez vers le nord pour le combat final. Des renforts viendront se joindre à votre armée (ajoutez-les à votre groupe dès que vous le pourrez) mais même ainsi la bataille sera très rude (sauve-gardez !) et il faut surtout éviter de se lancer tête baissée dans la mêlée. Votre seule façon de triompher consiste à tout d'abord laisser l'ennemi venir à vous et utiliser le cri de guerre de Guillaume pour galvaniser les troupes. Utilisez aussi vos Archers pour, de loin, donner un coup de main aux troupes d'Henry, mais ne les exposez pas trop car de toute façon les forces d'Henry finiront par se faire massacrer et vos Archers vont avoir un rôle très important à jouer (il est d'ailleurs conseillé d'en faire un groupe unique pour mieux le diriger). Après la défaite des troupes d'Henry, utilisez encore vos Archers pour appâter quelques adversaires vers le reste de votre armée (déplacez les Archers vers l'arrière de votre force pour qu'ils ne soient pas tués dès qu'ils auront été pris pour cible). Utilisez ensuite le pouvoir de Guillaume pour soigner les troupes et recommencez votre technique d'appât avec les Archers jusqu'à ce que les forces de Guy de Bayeu se retrouvent seules. Lancez alors un dernier assaut pour tuer Guy : sa mort signe votre victoire.

Mission 3 : La bataille de Hastings



Guillaume prend le contrôle des Docks.

Mettez le jeu en mode Pause pour retrouver facilement Guillaume dans la mêlée.

Mon royaume pour un cheval !

Vous voilà enfin au contrôle d'une vraie ville avec des ressources à gérer. Mettez tout d'abord l'ensemble de vos soldats en un seul groupe et laissez Guillaume de côté : pas la peine de l'exposer. Construisez ensuite un Grenier au centre de la ville pour exploiter les champs (il faut y consacrer 4 ou 5 Citoyens). Exploitez ensuite les filons d'or au sud-ouest de la ville ainsi que les mines de fer, de pierre et les bois au nord-est. Bien sûr, vous vous en doutez, ces zones d'exploitation vont être attaquées par votre adversaire. Placez vos hommes aux environs pour protéger les deux sites. Accumulez alors des troupes jusqu'à ce que vous soyez informé qu'il est temps de passer à l'assaut (en fait cela correspondra au moment où vous aurez presque atteint la limite d'unité. Amenez alors Guillaume à côté des Docks qui se trouvent au nord de la ville, sélectionnez un de ces Docks pour en prendre le contrôle. Faites ensuite plusieurs Vaisseaux de ligne et Galères puis envoyez cette flotte pour détruire le Dock et la flotte ennemie situés au nord-est (longez tout de même le reste de la côte nord car il y a d'autres navires ennemis en attente et cela vous évitera les mauvaises surprises).

Après cela, vous pouvez détruire votre flotte de combat et mettre en chantier quelques navires de transport afin d'amener votre armée sur l'autre rive (vous pourrez débarquer sur la plage qui se trouve au nord-ouest, près du village dont vous avez rasé les Docks). À partir de là, vous aurez sans doute l'idée de détruire votre flotte de combat et de réduire l'effectif de vos Navires de transport afin de produire d'autres unités de combat pour renforcer votre armée, mais cela ne sert à rien. Le jeu vous empêchera de produire de nouvelles unités navales. Tout ce que vous pouvez faire est amener vos Citoyens sur l'autre rive afin qu'ils servent de boucliers humains au reste de votre armée. C'est toujours ça de gagné, surtout que vous allez avoir besoin de beaucoup de chance car le combat qui suit va être terrible (sauvegardez avant) !

En effet, l'ennemi vous attend à l'est, après le défilé. Dès que vous avez passé le défilé, allez vers le nord-est pour monter sur une colline où se trouvent des drapeaux jaunes. L'ennemi ne tardera pas à engager le combat et vous n'aurez alors quasiment plus le contrôle de vos troupes. Celles-ci se jetteront bêtement dans la bataille et les pertes seront lourdes (utilisez absolument le pouvoir Cri de guerre de Guillaume pour avoir un léger bonus et s'il vous reste des points de civilisation, c'est le moment de les consacrer pour améliorer les troupes dont vous disposez le plus). Finalement, vous verrez un message indiquant la mort de Guillaume mais c'est à cause de la confusion de la bataille; le roi est toujours vivant et seule sa monture a été tuée !

Attention, même si vous aviez mis Guillaume seul dans un groupe pour le retrouver rapidement, par la confusion de la bataille il perdra son identité de groupe lorsque sa monture sera tuée. Il faut donc suivre attentivement les déplacements de Guillaume pendant l'affrontement afin d'en reprendre **tout de suite** le contrôle à l'annonce de sa mort et l'amener **le plus rapidement possible** sur la colline au Nord (elle est indiquée par des drapeaux jaunes) afin que l'armée reprenne courage. Si vous n'arrivez pas à trouver Guillaume dans la confusion générale, voici une astuce. Cliquez sur l'icône de menu en haut à gauche de l'écran puis faites alors scroller tranquillement la carte jusqu'à ce que vous retrouviez Guillaume. Essayez aussi de mener l'armée sur la colline, car Guillaume bénéficie du pouvoir de régénération des troupes qui vous donnera un léger avantage dans cet affrontement meurtrier.

Une fois cette première bataille gagnée, rassemblez vos troupes, attendez que Guillaume les soigne puis avancez lentement vers le nord-est. Harold vous attend avec le reste de son armée. C'est encore une fois un combat difficile. Il faut utiliser le Cri de guerre de Guillaume et leurrer l'adversaire pour avoir une chance de gagner (en envoyant des éclaireurs afin de rabattre l'armée de Harold sur vous). Notez aussi qu'à la mort de votre ennemi Harold, ses hommes seront démoralisés : sa mort est donc votre priorité. Après la victoire, il faut trouver un cheval pour Guillaume afin qu'il puisse entrer glorieusement dans Londres. Aucun problème : cette monture se trouve dans la ferme au nord de la colline où Guillaume s'est montré à ses troupes pendant le dernier combat. Dès que vous avez récupéré le cheval, vous n'avez plus qu'à passer le pont à l'est pour conquérir le cœur des Londoniens.

Mission 4 : Début de la guerre de Cent Ans

Un Vaisseau de ligne envoyé en éclaireur permettra d'attirer la flotte française à l'endroit idéal, près de vos Docks !

Les défenses de la ville de Caen ne tiendront pas longtemps devant la puissance de vos Trébuchets.

Les défenses de Calais sont plus nombreuses. Prenez votre temps et surtout prévoyez des renforts.

Commencez par sélectionner toute votre flotte afin d'en faire un groupe unique. Utilisez ensuite les trois Docks pour produire quatre autres Vaisseaux de ligne et utilisez vos bonus de civilisation pour améliorer la puissance de feu et les points de vie de ces unités navales. Votre but est maintenant de couler la flotte française qui se trouve à l'est, mais si vous recherchez l'affrontement brutal, vous n'avez aucune chance. Laissez au contraire votre flotte aux abords des Docks et envoyez un seul Vaisseau de ligne au contact de la flotte ennemie puis faites-le tout de suite revenir vers les Docks : la flotte française le poursuivra. Laissez alors votre flotte détruire les navires ennemis un par un tandis qu'ils tenteront de poursuivre le Vaisseau de ligne qui aura servi de leurre. Pour que cette technique soit la plus efficace, il faut déplacer ce Vaisseau de ligne constamment mais toujours dans les parages des Docks afin qu'il soit réparé automatiquement.

Lorsque le plus gros de la flotte française est coulé, vous n'avez plus qu'à envoyer votre flotte à l'est pour couler les derniers navires ennemis et surtout le vaisseau amiral.

La suite de la mission est encore plus facile. Vous voilà aux commandes d'une troupe d'assaut et vous devez conquérir la ville de Caen au sud-ouest. Utilisez les Trébuchets pour détruire les murs et les Tours de la ville. Vos Trébuchets pourront aussi être efficaces contre les troupes qui défendent la ville. Faites-leur tirer dessus une ou deux salves puis faites-les battre en retraite et laissez faire le reste de votre armée pour éliminer tout ennemi qui tentera un assaut. Une fois que vous aurez pénétré dans la ville, il faudra détruire les quatre bâtiments qui se trouvent sur la place bleue au centre.

Utilisez ensuite les quatre Citoyens qui débarqueront pour faire un Comptoir du côté de la place bleue (si vous construisez le Comptoir au centre de la place il sera détruit plus tard) et exploitez les Carrières jusqu'à obtenir 150 unités de pierres. Un Architecte arrive alors au centre de Caen afin d'y construire un Hôtel de Ville. Vous avez maintenant tous les outils pour développer votre ville et votre armée. Faites des Citoyens et exploitez les ressources environnantes, et surtout les mines d'or et de fer qui se trouvent hors de la ville, au nord-ouest. Notez que votre ville sera attaquée mais ce seront plus des escarmouches que de véritables batailles rangées, vous n'avez pas grand-chose à craindre. Lorsque votre armée est au complet, avec quelques Trébuchets supplémentaires, Archers, Cavaliers et Soldats à l'épée, vous pouvez enfin lancer un assaut sur la ville de Calais au nord-est (en violet sur la carte). La ville est très bien défendue par des Tours (qu'il faudra abattre en priorité avec vos Trébuchets) et de fort nombreuses troupes qui seront rapidement remplacées.

Pour prendre l'avantage, vous devez absolument diriger les tirs de vos Trébuchets vers les Archers et Balistes ennemis pour les anéantir au premier contact. Laissez le reste de votre armée simplement en défense autour des Trébuchets pour éviter de les perdre et surtout profitez du pouvoir de guérison du Prince Noir pour remettre constamment vos unités en pleine forme. Vous aurez de nombreuses pertes et il faudra les remplacer régulièrement. Vos Citoyens doivent donc produire des ressources et se protéger en construisant quelques tours (car des troupes ennemies errantes continueront d'attaquer fréquemment votre ville). Pour accélérer le remplacement de vos troupes perdues au combat, vous pouvez aussi construire les bâtiments qui produisent des unités aux abords de Calais, vous gagnerez ainsi beaucoup de temps. Si jamais le combat tourne mal, mieux vaut battre en retraite hors de la ville afin de regagner vos forces et surtout pour éviter de perdre le Prince Noir. La ville de Calais sera automatiquement vaincue lorsque vous détruirez son Hôtel de Ville qui se trouve au nord-est, vous pouvez soit tenter un rush (mais c'est très risqué), soit prendre votre temps et détruire un par un les bâtiments qui produisent des unités et affaiblir peu à peu la ville. La victoire n'est qu'une question de temps et de patience dans cette mission.

Mission 5 : Le Prince Noir

Les villages tomberont un par un, révélant leurs trésors.

Mettez le Prince Noir en première ligne pour détruire la tour.

Il est vital de faire monter vos troupes sur cette colline pour que l'assaut soit ralenti.

Votre but au cours de cette mission est de voler les trésors français qui se trouvent éparpillés sur la carte. Vous devez donc sélectionner tous vos hommes en un seul groupe et fouiller la carte. Lorsque vous aurez trouvé un trésor, il faudra le faire suivre de près par votre armée car sinon les Français le voleront à nouveau (mais vous pourrez le leur reprendre). Le premier trésor se trouve un peu au sud-est, le second tout au sud-ouest en passant derrière la forêt, près d'une église (attention à l'attaque spéciale du prêtre, évitez les abords du volcan s'il arrive à en lancer un). Le trésor suivant se trouve dans une ville, à l'est, et il est un peu difficile à prendre car il est caché au centre d'une Tour bien défendue que vous devrez détruire. Pour arriver à le voler il faut encore une fois utiliser la technique du leurre : laissez votre armée et les trésors aux abords de la ville et envoyez le Prince Noir près des troupes ennemies pour les attirer ensuite vers votre armée (déplacez le Prince Noir autour de votre armée qui s'occupera elle-même d'anéantir les adversaires). Lorsque les soldats seront tués, attendez un peu que tout le monde soit soigné.

Il faut maintenant détruire la tour. Pour cela, envoyez encore une fois le Prince Noir en première ligne pour attaquer la Tour et tout de suite derrière le reste des troupes. La Tour ne résistera pas longtemps (et si le Prince Noir est mal en point, vous pouvez lui faire prendre quelques distances pour qu'il se soigne). Soignez vos blessures puis partez vers le nord-est en utilisant le passage à gué pour rejoindre l'autre rive. Une ville se trouve

à l'est, il vous suffira de tuer la garnison pour récupérer le quatrième et dernier trésor qui a été débarqué près du Dock par le Navire de transport. Remontez ensuite vers le nord-ouest pour passer le pont puis prenez la direction de l'ouest jusqu'au village français "désert" où une embuscade vous sera tendue (rien de bien difficile). Après le combat, continuez vers l'ouest jusqu'au village portuaire et sauvez le riche Citoyen des bandits français. Embarquez alors hommes et trésors à bord des Navires de transport et suivez le fleuve vers le sud-ouest puis le nord-ouest et débarquez tout le monde à l'endroit où la mission a commencé. Attendez alors l'émissaire du roi et le débarquement des renforts sur la rive au nord puis utilisez les embarcations pour traverser le fleuve afin de rejoindre les renforts.

Mettez alors tous les hommes dans un groupe et les Trébuchets dans un second groupe et progressez vers l'est par le passage dans la forêt. À peine sorti du bois, rendez-vous immédiatement sur la colline au nord et commencez à détruire les champs : l'armée française se met alors en route et vous attaque par le sud. Utilisez les Trébuchets pour pilonner les troupes ennemies (qui seront en plus ralenties par la pente) et laissez le reste de votre armée finir le travail. Une fois l'annonce de l'armée ennemie vaincue, il ne vous reste plus qu'à détruire les Tours qui défendent la ville puis à faire sauter les portes grâce à vos Trébuchets : entrez alors dans la ville avec votre armée victorieuse et détruisez le Château pour gagner.

Mission 6 : Cette bande fraternelle

L'exploitation de la mine d'or est vitale.

John Oldcastle se cachera dans le dernier temple d'infidèles que vous détruirez.

Après la cinématique d'introduction, vous allez pouvoir prendre le contrôle d'Henry accompagné de quelques fidèles. Rendez-vous vers l'ouest jusqu'au premier village et tuez les Archers qui vous auront suivi. Le village est sous votre contrôle et il va falloir utiliser ses ressources pour construire une armée et quelques Citoyens (5 ou 6 suffiront). Utilisez alors votre armée pour faire le tour de la carte (évitez les abords dangereux de Londres) afin de trouver et détruire tous les temples des infidèles Lollard. Notez que tous les temples ne sont pas indiqués sur la carte : il faudra faire une reconnaissance complète de la carte pour trouver tous les bastions d'infidèles. Revenez souvent près de l'Hôpital qui se trouve dans votre village pour soigner vos hommes entre chaque attaque car Henry n'a pas pour l'instant le pouvoir de soigner. Pendant que votre armée sera en campagne, utilisez vos Citoyens pour exploiter la nourriture (grâce à une Ferme), les matériaux : bois, or et fer (vous trouverez de nombreux filons éloignés du village lors de votre exploration).

Après avoir détruit tous les temples et tué le sir John Oldcastle (il se cache dans le dernier temple que vous détruirez), l'on vous indiquera qu'il faudra retourner à Londres, la ville que vous avez fui au début de la mission. Rendez-vous alors dans la capitale pour voir une longue cinématique introduisant le début de la guerre en France. Reprenez ensuite le contrôle de votre armée et des Citoyens

Exploitez le relief pour prendre l'avantage et utilisez des cavaliers pour leurrer l'adversaire.

(ils seront vitaux !) et amenez tout ce beau monde aux navires stationnés à Portsmouth afin qu'ils embarquent pour être transportés sur les côtes françaises. La ville à conquérir se nomme Harfleur et elle est située au nord-est du point de débarquement. Sans machine de siège votre armée n'a aucune chance. Utilisez vos Citoyens pour construire un Arsenal dans les environs de la ville afin de produire des Trébuchets (tuez quelques-uns de vos soldats pour les remplacer par quatre Trébuchets au moins). Profitez aussi de la présence de vos Citoyens pour faire les autres bâtiments militaires (Caserne, École d'archers..), cela vous sera très utile pour remplacer rapidement vos pertes. Envoyez alors vos Citoyens pour exploiter les ressources qui se trouvent dans la partie ouest de la côte française ; il suffira de construire des Comptoirs près des filons dont la ressource vous sera le plus nécessaire.

Vous êtes maintenant prêt pour lancer le siège de Harfleur : utilisez les Trébuchets pour détruire les défenses (portes, tours de garde) tandis que le reste de l'armée les protégera. Les Trébuchets ne feront qu'une bouchée des bâtiments. Lorsque vous aurez détruit tous les bâtiments importants, la ville de Harfleur sera conquise. Dirigez alors Henry et son cousin au gué, à l'est de la ville, pour voir une cinématique annonçant la bataille finale. Après la cinématique, reconstituez vos troupes et amenez alors toute l'armée au sud du gué (Trébuchets compris). Envoyez un Chevalier en reconnaissance sur l'autre rive afin qu'il détruise les Bombardes situées sur les collines des deux côtés de la route (si le Chevalier est tué, envoyez-en un autre jusqu'à ce que les quatre bombardes soient détruites). Après cela, faites traverser le gué par l'armée. Vous n'avez plus alors qu'à utiliser la technique du leurre, c'est-à-dire qu'il faut envoyer l'un de vos Chevaliers au contact de l'ennemi au Nord puis le ramener immédiatement vers le reste de votre armée. En répétant plusieurs fois cette technique, vous éliminerez complètement la cavalerie et l'infanterie française. Utilisez ensuite vos Trébuchets pour détruire de loin les archers et arbalétriers français (ils seront statiques) jusqu'à ce que finalement vous remportiez la victoire.

Mission 7 : Les guerres napoléoniennes

Si vous attirez l'ennemi où vous l'attendez, vos Frégates pourront se montrer utiles.

Obtenez la reddition de Junot et vous aurez le contrôle de la ville de Lisbonne.

Il est vital d'attendre l'armée française en se plaçant sur la montagne, vous aurez ainsi l'avantage considérable du terrain.

Vous ne dirigez, au début de cette mission, que le commandant Wellesley. Dirigez-le vers l'ouest puis le sud pour rejoindre les docks de Portsmouth. Recrutez alors toute votre armée et mettez-la dans les navires de transport. Sélectionnez ensuite les deux Frégates et faites-les naviguer vers le sud pour détruire les navires français. Après chaque victoire navale, revenez au port pour que vos deux Frégates soit réparées. Lorsque vous avez dégagé la voie maritime jusqu'à Lisbonne (la ville verte au Sud de Portsmouth), envoyez vos deux transports vers cette ville pour débarquer les troupes sur la côte Ouest. Laissez vos troupes à l'endroit du débarquement et faites longer la côte sud de Lisbonne par vos Frégates jusqu'à ce qu'elles repèrent les premiers soldats français, elles les massacreront. Vos Frégates seront cependant abîmées et il faudra les réparer dans le Dock juste à côté. Envoyez alors une unité de cavalerie vers l'est pour qu'elle découvre le reste de l'armée française et ramenez-la immédiatement vers le gros de votre armée (c'est encore et toujours la technique du leurre). L'armée française vous suivra et se fera laminer par vos deux Frégates stationnées le long de la côte et l'armée qui attend au point de débarquement. Recommencez l'opération du leurre jusqu'à ce que l'armée française soit vaincue. Envoyez encore un cavalier en éclaireur dans la ville et attendez que l'armée française lance une contre-attaque. Ramenez alors votre éclaireur sur vos troupes toujours cantonnées près de la côte pour que l'ennemi soit exterminé (les Frégates seront encore une fois utiles).

Il vous faut maintenant convaincre le général français Junot de se retirer, il se trouve près des carrières de pierres au nord de Lisbonne. Mettez vos troupes en attente dans la ville et envoyez un éclaireur pour rabattre l'ennemi vers le reste de votre armée. Après de lourdes pertes, Junot se retirera et vous aurez le contrôle complet de Lisbonne. Vous pourrez produire des unités mais vous ne pourrez récolter de l'or et du fer, il faut donc compter avec vos seules ressources de départ pour ces deux matières premières. Faites des Bombardes (environ 5 ou 6) dans l'Arsenal et des Gardes d'élite dans la Caserne jusqu'à ce que les ressources en fer soient épuisées. Consacrez le reste des ressources à faire des Cuirassiers (utilisez les Citoyens pour exploiter une ferme si vous avez besoin de nourriture ou de bois). Maintenant que votre armée est considérablement renforcée, faites suivre par toutes vos forces la côte au sud de Lisbonne, en direction de l'est, jusqu'à ce que vous voyiez un passage à gué vers le sud. Sauvegardez puis envoyez lentement votre artillerie vers le sud jusqu'à ce qu'elle repère une tour de défense du mur d'enceinte de la ville de Badajoz. Si vous êtes prudent, votre Artillerie détruira la première tour sans être touchée (c'est vital, si votre Artillerie se place mal elle sera abîmée ou détruite et vous n'aurez plus qu'à recharger votre sauvegarde). Détruisez la seconde tour qui protège l'enceinte du fort avec votre artillerie en restant tout aussi prudent, puis faites sauter les portes. Entrez prudemment dans la ville pour détruire toujours de la même façon les deux tours. Les rebelles espagnols se mettront alors en route et partiront à l'assaut des Français, ce qui les affaiblira un peu.

Positionnez ensuite toute votre armée en bordure de la forêt, sur la colline qui se trouve près du passage à gué. Amenez aussi vos deux Frégates près du gué, vous voilà prêt pour une embuscade. Utilisez encore une fois la technique du leurre en envoyant un cavalier vers l'est jusqu'à Talavera (la ville en rose) et ramenez aussitôt l'éclaireur loin derrière vos troupes dès qu'il sera repéré par l'ennemi devant la ville. Vos hommes en embuscade ne feront qu'une bouchée des poursuivants. Recommencez plusieurs fois cette technique jusqu'à ce que les nombreuses troupes stationnées devant Talavera soient détruites sans que vous ayez perdu un homme. Envoyez ensuite votre cavalier en éclaireur dans la ville pour qu'il fasse de nouveau tomber dans votre embuscade les Français qui tenteront un contre-assaut. Vous devez ensuite faire la même chose avec les troupes stationnées à Tolède, à l'est (la ville en rouge). Ensuite, vous devez attaquer Salamanque, la ville au nord (en jaune) en employant toujours la même technique du leurre.

Vous devez maintenant vous rendre à Toulouse en remontant vers le nord-est, mais il ne faut surtout pas aller jusqu'à la ville française. Arrêtez-vous au contraire au sommet de la montagne et attendez l'assaut final sur cette position avantageuse (il ne devrait pas tarder, sinon envoyez un soldat en éclaireur). Grâce à votre artillerie et l'avantage de la hauteur, vous ne pouvez que gagner l'affrontement, surtout si vous avez acheté le bonus de civilisation pour les combats en montagne.

Mission 8 : La bataille de Waterloo

Découvrir Blucher n'est pas un objectif très difficile.

Vous devez ABSOLUMENT défendre ce carrefour ou vous perdrez la bataille.

Pour l'affrontement final, les Français n'auront aucune chance car vous obtiendrez l'aide de Blucher ainsi que le soutien de l'Hôpital et le bonus de la position avantageuse.

Au début de cette mission, vous ne dirigez qu'un Cuirassier dont la mission est simple : trouver le général Blucher. Cela n'est pas très dur, il suffit de diriger le cavalier tout droit vers le sud-est jusqu'à la ville en jaune pour qu'il découvre le général prussien (le cavalier doit être rapide car l'ennemi a envahi la campagne). Après cela, vous reprenez le contrôle des soldats anglais. Placez tous les soldats en un seul groupe et les Citoyens dans un autre groupe. Amenez alors tout le monde au fort de Saint-Jean que vous pouvez voir au sud de Bruxelles et utilisez vos Citoyens pour construire un Comptoir près de la carrière de pierres au sud-est de Saint-Jean. Faites aussi construire un Arsenal et une Caserne afin de produire cinq ou six bombardes et autant de Gardes d'élite que vous le permettront vos ressources. Utilisez ensuite 2 Citoyens pour faire plusieurs tours au sommet de la colline de Saint-Jean, du côté sud-ouest. Utilisez deux autres Citoyens pour exploiter une ferme et le reste des Citoyens pour construire un Hôpital au sommet de la colline de Saint-Jean, puis faites-leur exploiter la carrière de pierres au pied de la colline.

Utilisez les ressources de nourriture pour faire quelques cavaliers supplémentaires et dès que l'on vous indique qu'il faut stopper les Français à Quatre-bras, envoyez immédiatement toute votre armée vers le sud-ouest jusqu'au village fortifié et continuez, à partir de la carrière de pierres près du village, à suivre la route vers le sud-ouest jusqu'au croisement des routes de terre. Placez là votre armée, orientez-la vers le sud-est et attendez de pied ferme les Français, ils se feront décimer par votre armée à la nuit tombée et battront en retraite. Si vous avez suffisamment de cavaliers, envoyez-les tuer les fuyards puis faites rapidement revenir toute votre armée à Saint-Jean car c'est là que se fera l'assaut final. Stationnez vos hommes près de l'Hôpital pour qu'ils soient de nouveau en parfaite santé et surtout laissez-les près de l'hôpital afin qu'ils soient automatiquement soignés pendant l'assaut qui se produira. Si vous avez assez de ressources, vous pouvez même faire la recherche d'Anesthésie dans l'Hôpital afin qu'il soigne plus efficacement les blessés. Vous n'avez plus qu'à attendre l'ennemi pour le décimer, d'autant que vous aurez l'aide des Prussiens, ce qui rendra les choses encore plus faciles.

III. CAMPAGNE ALLEMANDE

Mission 1 : Les chevaliers du ciel

Les paysans vous aideront car ils ouvriront un passage dans la forêt en coupant les arbres.

Prenez le contrôle de Richthofen et Holck et marchez vers le sud-ouest jusqu'aux villageois : ceux-ci vous demandent de l'aide. Rendez-vous alors vers le nord-est jusqu'au fort pour libérer la femme capturée par les Russes. Retournez ensuite au sud-ouest voir les villageois qui se joignent à vous. Leur aide va être très précieuse car vous allez ainsi pouvoir traverser la forêt. Amenez, en effet, les villageois près de l'arbre qui se trouve au sud-ouest de l'avion en feu et faites-leur couper l'arbre, vous ouvrez ainsi un passage qui vous permet de continuer votre périple vers l'ouest.

Pour remplir sa mission, Richthofen doit être amené sur quatre sites russes.

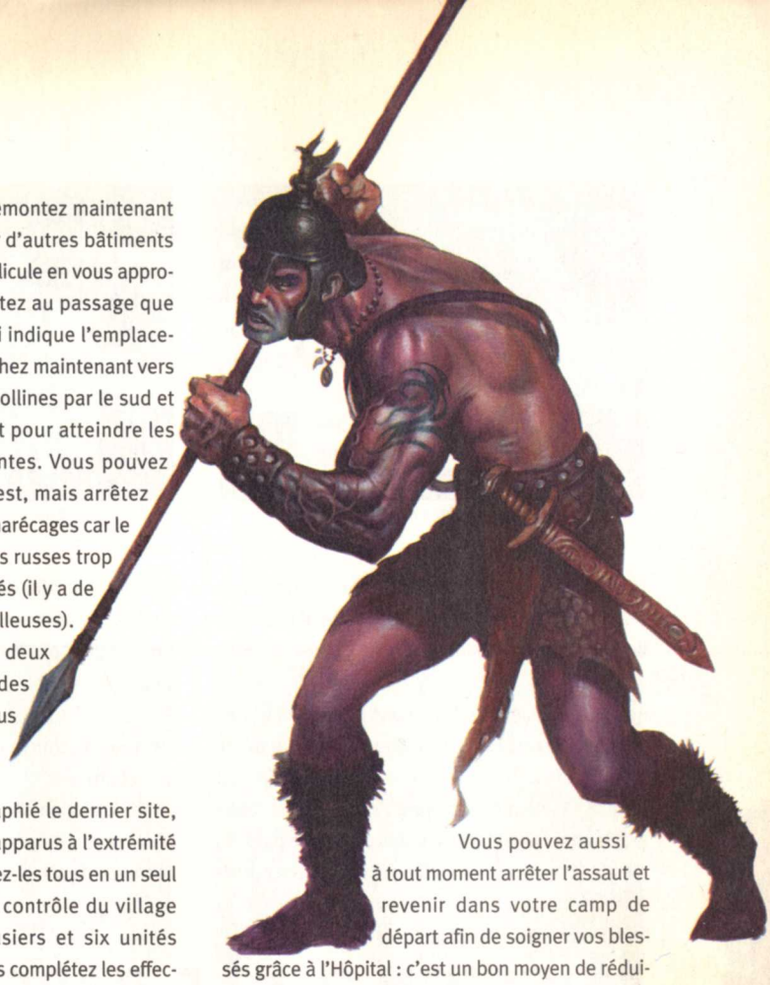
Vos soldats doivent absolument protéger l'Artillerie qui fera le plus gros du travail.

Après avoir dépassé la forêt, remontez vers le nord-ouest pour tomber sur un vieux dépôt de munitions. Approchez Richthofen du dépôt pour le photographier : vous verrez un garde mais n'essayez même pas de le tuer. Prenez, au contraire, la direction de l'ouest en longeant le bord sud de la carte afin de trouver un aérodrome. Placez Richthofen au sud du hangar et attendez que les deux patrouilles (celle à cheval et celle à pied) passent en même temps à côté du hangar pour approcher Richthofen de ce lieu et le prendre en photo, puis éloignez-le rapidement avant que les deux patrouilles ne repassent. Notez que Holck a le pouvoir de soigner : il faut donc juste éviter le combat et attendre patiemment que les deux hommes soient en pleine forme avant de poursuivre votre aventure.

Vous avez donc photographié deux sites : il en reste deux autres à prendre en photo pour que l'objectif secondaire de la mission soit rempli (le premier objectif étant, bien sûr, de ramener les hommes dans leur camp). Remontez maintenant vers le nord-est pour trouver d'autres bâtiments russes et mettez-les sur la pellicule en vous approchant simplement d'eux. Notez au passage que vous trouverez une carte qui indique l'emplacement des sites à visiter. Marchez maintenant vers l'ouest puis contournez les collines par le sud et remontez vers le nord-ouest pour atteindre les constructions russes suivantes. Vous pouvez ensuite continuer vers l'ouest, mais arrêtez votre progression après les marécages car le front est proche et les soldats russes trop nombreux et trop bien équipés (il y a de nombreux bunkers de mitrailleuses). Mettez simplement les deux hommes en attente près des marécages : on y reviendra plus tard.

Lorsque vous avez photographié le dernier site, des soldats allemands sont apparus à l'extrémité ouest de la carte : sélectionnez-les tous en un seul groupe. Vous avez aussi le contrôle du village ouest : produisez six Obusiers et six unités d'Artillerie dans l'Arsenal, puis complétez les effectifs avec des soldats Lance-grenades, "Mitrailleuse" et "infanterie". Utilisez aussi vos points de civilisation : je vous conseille d'améliorer en priorité la limite maximum d'unités que vous pouvez contrôler.

Vous voilà prêt pour l'assaut : il faut détruire au maximum les positions russes qui se trouvent entre le camp allemand et le Von Richthofen. Prenez garde cependant car les Russes sont extrêmement nombreux et bien équipés (leurs nombreuses batteries d'Artillerie peuvent détruire votre armée en quelques secondes). L'idéal pour parvenir à percer les défenses ennemies consiste à faire progresser votre Artillerie de quelques mètres, puis d'amener vos troupes en défense de l'Artillerie (mettez-les en position "garder"). Laissez alors votre Artillerie détruire les troupes et bâtiments russes, puis continuez ainsi votre lente progression afin d'éliminer entièrement toute résistance.



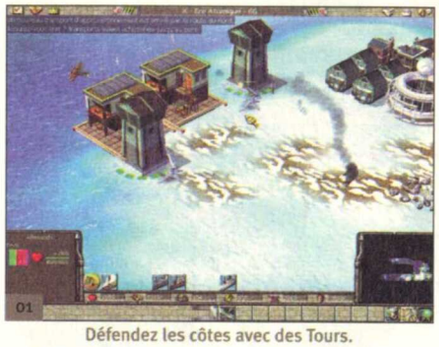
Vous pouvez aussi à tout moment arrêter l'assaut et revenir dans votre camp de départ afin de soigner vos blessés grâce à l'Hôpital : c'est un bon moyen de réduire les pertes, mais sachez qu'il faut absolument détruire les bâtiments ennemis car sinon vos assauts seront réduits à néant (les Russes reconstituent rapidement leurs effectifs). Notez aussi qu'en raison de la présence de l'Artillerie russe, il est vital de sacrifier quelques unités de cavalerie pour repérer le terrain, sinon vous risquez le massacre. Enfin, vous avez suffisamment de ressources pour reconstituer de toute pièces trois armées mais restez prudent car une armée peut être rapidement perdue à la moindre erreur.

Lorsque vous aurez effectué une percée, amenez votre armée jusqu'à Richthofen que vous avez laissé près des marécages à l'est. Attendez que Holck soigne tout le monde, puis repartez lentement vers l'ouest en tuant au passage tous les Russes qui tenteront encore de vous arrêter. Vous aurez gagné lorsque Richthofen aura rejoint le général Friedrich qui attend près de l'Hôpital dans votre camp à l'ouest.

Mission 2 : Problèmes de ravitaillement

Pour cette mission, vous avez le commandement de quatre villes côtières équipées chacune d'un Capitole ou Hôtel de Ville : produisez dans chacune de ces villes quatre Citoyens afin d'exploiter or et fer dans les deux villes à l'ouest, bois dans la ville la plus à l'est et nourriture (faites un Grenier pour cela) et pierre dans la dernière ville. Dès que la production de ressources est bien avancée, construisez un Dock dans l'une de vos villes : les navires de ravitaillement vont alors commencer à arriver et les premières attaques anglaises commenceront car des navires de guerre viendront attaquer vos constructions. Vos Tours sont vos meilleures défenses et il faudra les réparer fréquemment grâce à vos Citoyens.

Doublez aussi les Tours par des Canons anti-aériens afin de vous protéger des raids aériens. Mettez également en chantier quelques Croiseurs (excellents pour vous protéger des avions) et Cuirassés, mais laissez pour l'instant ces navires à la défense de vos côtes car au début les navires d'approvisionnement se débrouilleront très bien tout seuls. Si par contre, vous voyez que vos


Défendez les côtes avec des Tours.

Le U-Boat aborde les côtes anglaises.

L'Espion va saborder le Capitole.

convois se font systématiquement détruire, lancez votre flotte à la poursuite de l'ennemi pour que les choses rentrent dans l'ordre.

Au bout d'un moment, on vous informera d'une mission secrète : contruisez alors un Chantier naval pour mettre à l'eau un U-boat. Amenez le U-boat jusqu'à l'île nord d'où partent vos navires de réapprovisionnement (il y a un drapeau sur l'île qui permet de la reconnaître). Dirigez alors le U-boat droit vers l'ouest afin de trouver les infrastructures anglaises et approchez suffisamment le U-boat d'un Dock anglais pour que l'Espion allemand soit activé (vous perdrez le U-boat mais ce n'est pas grave).

L'Espion se trouve en pleine ville, à gauche des Docks anglais, et vous devez le diriger jusqu'au Capitole anglais situé au sud-est. Il faudra diriger l'Espion avec diligence car les avions le mitrailleront et surtout faites-lui éviter les côtes où se trouvent les navires de guerre qui n'hésiteront pas à le pilonner. Le plus simple est de faire foncer l'Espion vers le sud jusqu'à atteindre les deux Aérodromes anglais, puis de prendre à l'Est afin de vous approcher du Capitole. Attention, il ne faut pas cliquer directement sur le Capitole mais sur les abords du bâtiment sinon votre Espion ne remplira pas sa tâche. Notez que la mission de l'Espion est facultative mais que si vous la menez à bien vous obtiendrez une dizaine de points de civilisation.

Mission 3 : Le Baron Rouge

Le Ballon d'observation vous permettra de faire sauter un fort (celui au sud-ouest en l'occurrence).

Restez constamment sur la défensive.

Mieux vaut passer par l'assaut terrestre pour finir la mission.

Votre mission consiste tout d'abord à amener un Ballon dirigeable sur l'un des trois forts français que vous pouvez voir sur la carte (les grandes zones bleues) afin de diriger un tir d'artillerie. Mettez tout d'abord le Ballon dans un seul groupe afin de le retrouver vite et amenez tout simplement le Ballon au-dessus du fort français que vous voulez détruire, tout en évitant les batteries de DCA (méfiez-vous aussi de la chasse française : vous pouvez utilisez vos avions pour protéger le ballon, mais ce n'est pas vraiment nécessaire). Après essais, je vous conseille de détruire le fort le plus au sud-ouest car c'est là que se trouvent les Arsenaux qui produisent les dangereuses unités d'Artillerie. Le plus simple pour rejoindre ce fort est de diriger d'abord votre Ballon jusqu'au bord est de la carte, puis d'aller tout droit jusqu'à l'extrémité sud de la carte et de continuer ensuite vers l'ouest jusqu'à rejoindre le fort : vous passerez au-dessus d'une seule unité de DCA et votre Ballon sera gravement endommagé mais pas détruit avant d'avoir rempli son objectif. Lorsque votre Ballon sera au-dessus du fort ennemi, sélectionnez un des bâtiments afin que le fort soit rasé.

Après la destruction du fort produisez une vingtaine de Citoyens afin d'exploiter les nombreuses ressources à l'ouest de votre camp. Vous n'aurez pas besoin de beaucoup de nourriture et de bois : mettez seulement un ou deux Citoyens pour chacune de ces ressources. Par contre, il faudra exploiter une carrière de pierre ainsi que tous les filons d'or et de fer. La pierre vous permettra de construire (et réparer) de très nombreuses Tours pour mieux défendre votre camp (qui sera très souvent attaqué). La défense du camp est vitale car l'ennemi peut très vite vous déborder : réparez systématiquement les Tours mais surtout les Fortins et la DCA (car vous ne pourrez pas en reconstruire).

L'or et le fer vous permettront de lancer la production massive d'avions (chasseurs et bombardiers). La bataille qui suit va en effet être aérienne et d'ailleurs il faut absolument deux autres Aérodromes pour remplacer au plus vite les avions perdus. Si vous avez des bonus de civilisation, utilisez-les pour améliorer vos chasseurs et bombardiers (améliorez d'abord la portée puis les points de vie).

Le plus simple pour détruire les deux derniers forts est d'éliminer en priorité la DCA. Restez sur la défensive jusqu'à avoir une trentaine de chasseurs et au moins dix bombardiers (notez au passage que les bombardiers feront merveille sur les chars ennemis ou les groupes d'infanterie qui attaqueront votre base pendant ce temps).

Lorsque vous êtes prêt, détruisez les batteries de DCA en procédant ainsi : envoyez le Baron rouge

en premier sur une batterie DCA afin d'en détourner l'attention. Faites suivre dans le même temps l'avion du Baron rouge par 3 ou 4 de vos bombardiers pour qu'ils détruisent en un passage la batterie de DCA. Utilisez aussi vos chasseurs pour couvrir vos bombardiers. Recommencez l'opération jusqu'à la destruction de toute la DCA d'un fort, tout en prenant soin de remplacer à chaque fois vos pertes pour être efficace au maximum.

Lorsque toute la DCA d'un fort est détruite, vous pouvez raser tranquillement le reste du fort (tout doit être détruit sauf les murs). Lorsque les forts seront rasés ainsi que tous les autres bâtiments français, vous aurez presque gagné. Notez qu'il y a aussi deux Aérodromes cachés dans le coin nord-ouest de la carte et deux autres dans le coin sud-ouest.
Pour détruire les bâtiments ennemis les plus au sud il faudra passer par une offensive terrestre (ou bien construire des Aérodromes plus proches du centre de la carte), mais méfiez-vous car vous ne pourrez construire qu'une dizaine de Tanks (en raison d'une contrainte scénaristique).
Avant de détruire complètement le dernier fort, assurez-vous d'avoir des chasseurs dans le ciel et ramenez tout le monde au-dessus de votre DCA ainsi que le Baron Rouge, vous mettrez ainsi toutes les chances de votre côté pour détruire l'escadrille française qui est chargée d'abattre le Baron rouge.

Mission 4 : La Somme

Vous devez rapidement construire de la DCA et des Tours, c'est votre seule chance de résister !

Faites des assauts massifs et rapides afin de prendre de vitesse l'ennemi qui ne cessera de reconstruire ses défenses.

Construisez un très grand nombre de Tours pour contenir facilement la contre-attaque.

Vous voilà avec une base disposant de ressources importantes, mais ne criez pas victoire trop vite. Ces ressources vont en effet disparaître entièrement lorsque l'ennemi aura repéré votre base ou lorsque vous aurez atteint la limite d'unité. Il faut donc agir vite et profiter des ressources temporairement abondantes pour faire une armée à bon compte : faites une trentaine de Citoyens pour construire rapidement trois Aérodromes (placez-les un peu au sud de votre base mais derrière la ligne de DCA que vous allez implanter ensuite), trois Arsenaux, trois usines de chars et un Grenier. Utilisez aussi vos Citoyens pour construire une quinzaine de DCA aux extrémités sud et sud-ouest de votre base. Dans le même temps, lancez uniquement la production d'avions (chasseurs et bombardiers) car ils vont pouvoir jouer un rôle important si vous avez utilisé vos bonus de civilisation pour améliorer leur portée.

Pendant cette phase de construction, méfiez-vous des incursions ennemies car si vous laissez échapper une unité qui vous a repéré, votre base sera découverte trop tôt et vous perdrez toutes les ressources. Tuez rapidement ces espions en utilisant vos chasseurs (le Baron Rouge fera merveille). Dès que vous avez atteint la limite d'unités ou que vous êtes finalement repéré, vos caisses se videront mais ce n'est pas bien grave car votre trentaine de Citoyens pourra à nouveau remplir les "caisses" (exploitez TOUTES les ressources, y compris la pierre).

Lorsque vos avions sont au complet il faut passer à l'offensive. Envoyez d'abord vos chasseurs au sud pour détruire un peu l'aviation ennemie, puis ciblez le Baron rouge sur une des unités de DCA qui borde la rive de Péronne, au sud, afin de détourner son attention et faites suivre le Baron rouge par deux bombardiers qui se chargeront réellement de la DCA. Recommencez cette technique jusqu'à ce que la ligne de DCA qui gêne votre approche sur Péronne soit détruite. Envoyez de nouveau vos chasseurs vers le sud pour dégager le ciel et utilisez vos bombardiers pour détruire l'Aérodrome de la ville, l'Hôtel de Ville et tous les autres bâtiments qui seront à la portée de vos bombardiers. Concentrez ensuite l'effort de votre aviation sur la base ennemie située sur l'île à l'ouest de votre camp.

Après la destruction de ce camp, implantez-vous sur ce site en faisant d'abord quelques DCA (au moins 5) et quelques Tours puis construisez deux autres Arsenaux et Usines de chars. Vous n'avez cependant pas besoin d'un autre Aérodrome sur ce site et il vaut mieux de toute façon arrêter la production d'avions car ils seront bientôt inutilisables. Vous recevrez en effet un message indiquant que les vents violents empêchent tout vol. Produisez alors des Chars et des Obusiers, faites-leur passer le pont au sud de l'île et envoyez-les finir de raser Péronne à l'est en utilisant si possible vos avions pour les protéger pendant que vous en avez encore le contrôle. Si cette armée de blindés se fait éliminer beaucoup trop vite par l'aviation ennemie c'est-à-dire avant même qu'elle ait atteint Péronne, vous allez devoir changer de tactique.

Augmentez alors la production de Citoyens et commencez à construire énormément de Tours et de Batteries DCA tout le long de la route qui mène à Péronne. En effet, la DCA est votre seule chance de résister aux bombardiers ennemis car, dans cette mission, vous n'aurez pas d'unité de DCA mobile. La construction de ces défenses prendra beaucoup de temps et il faudra sans cesse reconstruire les DCA ou Tours qui auront été détruites. Cela coûtera aussi très cher en ressources. Assurez-vous que vos trente Citoyens de départ continuent à exploiter toutes les ressources dans votre base de départ. Pour gagner du temps dans le remplacement des Citoyens, il faudra aussi, comme point de ralliement de votre Hôtel de Ville, mettre la petite île à l'ouest afin que vos Citoyens nouvellement créés s'y rendent pendant que vous vous chargerez de la construction des défenses. Utilisez aussi quelques Chars pour défendre les Citoyens occupés à construire les défenses le long de la route car ils seront la cible de tireurs isolés.

Lorsque la route est sécurisée, vous pourrez détruire Péronne sans trop de difficultés en envoyant un bataillon constitué de Chars et d'Obusiers (pensez à détruire votre aviation lorsqu'elle sera devenue inutile mais surtout ne touchez pas au Baron

rouge). Lorsque Péronne sera détruite, il faudra construire une Caserne à la place de l'Hôtel de Ville (c'est-à-dire au centre de la place pavée) afin de remplir le premier objectif de la mission.

Ne criez pas victoire trop vite car ce qui suit est encore plus dur. Il va maintenant falloir progresser au sud pour détruire Roye, qui est encore mieux protégée. Construisez d'autres Arsenaux et Usines de chars dans Péronne (trois de chaque) et protégez la ville avec de la DCA et des Tours dans la périphérie sud. Notez aussi que Péronne est une ville occupée et que vos bâtiments ne pourront produire des unités que si vous laissez au moins une de vos unités (cela peut être un simple Citoyen) aux abords de vos bâtiments, il vaut donc mieux construire ces bâtiments proches les uns des autres sinon vous consacrerez beaucoup d'unités à leur garde.

Recommencez ensuite la technique de construction de Tours et de DCA le long de la route qui mène à Roye au sud, jusqu'à vous rapprocher au maximum du passage entre les deux collines (il est difficile d'aller plus loin car la pression ennemie deviendra trop forte). Sur chacune des collines qui bordent la route se trouve de l'Artillerie ennemie qu'il vaut mieux détruire (tout du moins les éléments qui sont les plus proches) sinon vous paierez un lourd tribut à chacune de vos prochaines tentatives d'assaut sur Roye. Utilisez quelques Obusiers pendant une accalmie après un assaut ennemi pour qu'ils se chargent de ces unités d'Artillerie.

Lorsque vous avez une vingtaine de Chars et presque autant d'Obusiers, descendez vers Roye le plus vite possible et détruisez l'armée et les premiers bâtiments (les Chars devront détruire l'armée pendant que les Obusiers se consacreront aux bâtiments). Vos pertes seront énormes (les bombardiers ennemis feront des ravages) et vos premiers assauts seront sûrement des échecs, mais grâce à vos ressources très importantes vous pourrez reconstruire rapidement autant de forces d'attaque (Chars/Obusiers) qu'il faudra pour repartir à l'assaut et vous finirez par détruire les bâtiments ennemis car les Français ne les répareront pas.

Lorsque Roye est tombée, vous pouvez implanter une Caserne à la place de son Hôtel de Ville afin d'accomplir le deuxième objectif de la mission.

Il faut alors prendre votre temps car l'ennemi vous prépare une attaque-surprise. En effet, dès que vous approcherez vos troupes de Montdidier, la dernière ville à l'ouest de Roye, une contre-attaque spectaculaire des Français sera lancée sur Péronne. Conclusion : pour l'instant laissez votre armée à Roye et préparez Péronne pour l'assaut. Pour cela, utilisez vos Citoyens pour faire au moins une trentaine de Tours dans toute la zone au sud-est de Péronne afin de couvrir la forêt jusqu'à la colline. Ne laissez aucun "trou" dans votre défense de Tours, car une seule unité d'Artillerie pourrait détruire les Tours en se plaçant hors de portée. Profitez aussi de cette période pour réparer vos blindés en faisant un Hôpital à Roye. Sauvegardez lorsque vous avez entièrement recouvert le périmètre de la forêt.

Envoyez alors votre armée à l'assaut de Montdidier, à l'ouest, en suivant bien le fleuve pour remonter vers la ville au dernier moment. Utilisez alors vos Chars pour détruire l'ennemi et vos Obusiers pour éliminer d'abord les unités anti-chars puis les bâtiments de production (les Aérodromes à l'ouest de la ville doivent être l'une de vos priorités). Notez que dans le même temps les Anglais attaqueront Péronne mais vous n'avez pas à vous soucier du déroulement de cette bataille car si vous avez construit suffisamment de Tours dans toute la zone, l'ennemi n'aura aucune chance (si les choses se passent mal, reprenez votre sauvegarde et construisez davantage de Tours).

Après avoir rasé Montdidier, construisez une Caserne sur l'emplacement de l'Hôtel de Ville pour gagner. Si la mission ne se termine pas, c'est que vous avez juste oublié de mettre une de vos unités près de chaque Caserne construite à la place des Hôtels de Ville de Péronne, Roye et Montdidier afin de les activer (car ce sont des territoires occupés).

Mission 5 : Guerre éclair

Déclenchez la guerre juste au moment où vos bombardiers vont survoler leur cible.

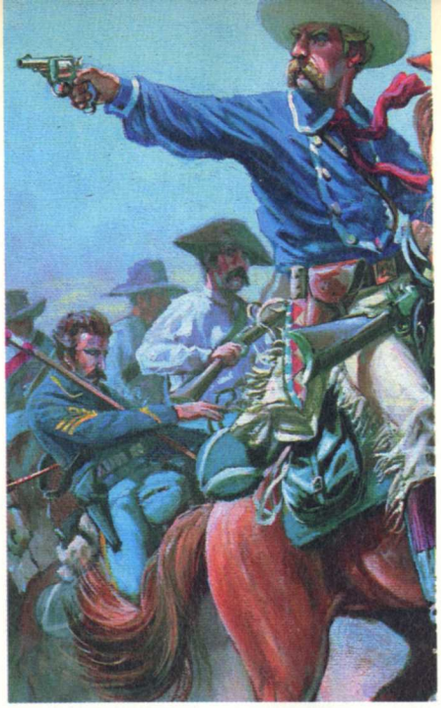
Encore une fois, rien ne résiste à vos bombardiers, même pas une flotte de guerre.

Les forces françaises subiront la puissance de votre frappe aérienne.

Cette mission est encore plus dure que la précédente car elle est en temps limité, il faut donc agir très vite et ne pas commettre d'erreur. Profitez d'être en paix avec tout le monde pour faire un Ballon d'observation afin d'explorer la carte, surtout la partie est des Polonais et la partie nord des Danois afin de repérer leurs Aéroports et leurs usines de production. Ne perdez tout de même pas trop de temps dans cette exploration car c'est justement ce qu'il vous manquera le plus. Il faut donc produire dans le même temps au moins quinze Citoyens supplémentaires afin de bâtir deux autres Aérodromes pour lancer immédiatement la production d'une dizaine de chasseurs et de bombardiers (ME 102 et ME110 : ce sont les plus efficaces). Lancez aussi la production d'une dizaine de chars Panzers et autant d'Obusiers.

Utilisez encore les Citoyens pour faire une vingtaine de DCA le long des bords nord et ouest de votre base (les Anglais feront de nombreux raids aériens lorsqu'ils vous auront déclaré la guerre). Après cela vos Citoyens pourront aider à la récolte du bois et de la nourriture (faites un Grenier).

N'attendez pas que les Citoyens aient terminé leur tâche de construction, dès que votre armée est constituée telle qu'indiqué plus haut amenez l'ensemble de vos blindés à la frontière nord-est avec la Pologne (on voit des usines de l'autre côté de



la frontière). Lorsque les blindés sont en place, fixez comme point de ralliement de vos Aérodromes les Aérodromes polonais situés au sud-est. Attendez que vos avions soient sur le point de survoler ces Aérodromes pour déclencher la guerre avec la Pologne, pour cela il faut aller dans le menu d'Alliance et décocher la case "amicale" à droite de la ligne de la Pologne (à ne pas confondre avec la case "chat" à gauche). Vous allez pouvoir ainsi sélectionner les Aérodromes polonais comme cibles. Utilisez vos bombardiers pour les détruire pendant que vos chasseurs abattront les avions ennemis dans les parages. Dans le même temps, vos blindés doivent passer la frontière et tout détruire sur leur passage : les Obusiers s'occuperont des bâtiments pendant que les Chars les protégeront.

Ravagez toute la Pologne (y compris les derniers bâtiments au sud-est), cela doit être rapide et facile car les Polonais sont faibles. Lorsque le pays est pacifié, amenez quinze de vos Citoyens sur la place pavée où se trouvait l'ancien Capitole polonais et là construisez un Comptoir. Dès que le comptoir est terminé, sélectionnez vos quinze Citoyens, cliquez sur leur icône "Peupler" et indiquez le Comptoir. Les Citoyens entrent alors dans le bâtiment qui se transforme en Capitole (s'il se transforme en simple Hôtel de Ville, c'est que vous n'avez pas placé assez de Citoyens à l'intérieur, produisez-en d'autres pour compléter l'effectif de quinze unités).

Grâce à la création de ce Capitole vous obtenez un bonus de ressources. Utilisez-le pour faire dans votre base un Stade Olympique et la recherche "Vaccination" dans l'Hôpital afin d'augmenter la limite d'unités. Profitez-en aussi pour mettre en production d'autres bombardiers, chasseurs ainsi qu'une vingtaine de Citoyens dans votre nouveau Capitole pour exploiter les quatre sites d'or et de fer qui se trouvent en Pologne (il faudra, bien sûr, faire des Comptoirs près de ces sites pour gagner du temps dans la collecte).

Ramenez vos blindés près de l'Hôpital pour les remettre en état et laissez-les là car vous n'aurez pas besoin d'eux dans l'immédiat. N'oubliez pas aussi de supprimer le point de ralliement de votre aviation en cliquant sur le bouton "annuler" dans chaque Aéroport ; ainsi vos avions seront prêts quand vous aurez besoin d'eux.
Vous devez maintenant attaquer le Danemark au nord et seule votre aviation peut arriver à conquérir ce pays en un minimum de temps et quasiment sans perte (deux contraintes vitales). Dès que vous avez atteint la limite d'unités, fixez la zone qui se trouve tout au nord entre les quatre Aéroports danois comme point de ralliement de vos Aéroports. Attendez que vos avions soient presque sur cette zone et déclarez la guerre au Danemark (dans le menu d'Alliances, comme pour la Pologne). Prenez alors vos avions qui arriveront sur le point de ralliement et répartissez-les vers les Aéroports danois pour les détruire (concentrez-vous toujours sur un Aéroport jusqu'à ce qu'il soit détruit avant de passer au suivant). Encore une fois, vos chasseurs seront là uniquement pour défendre vos bombardiers.

Avec la perte de leurs aéroports, les Danois n'ont plus aucune chance de se défendre. Vos bombardiers pourront alors tout détruire sans trop de risque (y compris la flotte danoise ainsi que les rares navires anglais qui s'approcheront un peu trop). Après avoir rasé le Danemark, envoyez une quinzaine de Citoyens pour faire un Comptoir sur la place au nord où se trouvait le Capitole danois et faites rentrer les Citoyens dans le Comptoir pour le transformer en Capitole.

Sauvegardez car la suite de la mission demande beaucoup de doigté, il vous reste en effet à construire un Capitole en France mais le temps va commencer à manquer si vous avez trop traîné. Heureusement, vous n'avez pas besoin de détruire toute la France (et le Bénélux) pour gagner (les joueurs rapides pourront le faire, ce qui leur facilitera grandement la suite de la mission). Recommencez encore une fois la technique de la trahison en envoyant vos avions survoler les trois Aérodromes qui se trouvent à l'ouest de la France et dès qu'ils s'en approcheront, déclarez la guerre afin de détruire ces sites. Essayez ensuite de détruire les deux autres Aéroports qui se trouvent vers le nord de Paris. Notez qu'il faut laisser vos blindés en défense de votre ville et surtout les conserver en état car ils peuvent jouer un rôle vital pour terminer la partie.

Assurez-vous aussi d'avoir au moins une quinzaine de Citoyens et des Camions pour les transporter (mettez les Citoyens dans les camions). Utilisez alors vos bombardiers pour détruire le Capitole francais à l'ouest de votre ville (c'est celui qui se trouve au milieu de la place) et éliminez le maximum de défense que vous pouvez. Lorsque vous sentez que les Francais sont suffisamment affaiblis (ou même qu'ils sont détruits si vous avez bien joué), envoyez vos blindés accompagnés des chars pour faire une percée rapide jusqu'à la place du Capitole détruit.

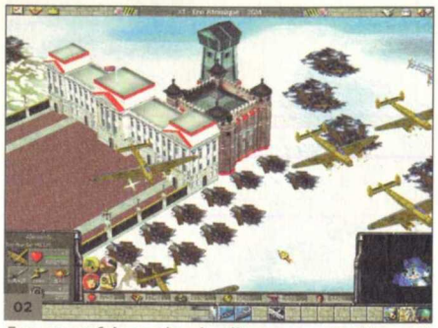
Débarquez alors vos Citoyens et construisez immédiatement le Comptoir sur la place, puis faites-les entrer pour obtenir le troisième Capitole et la victoire. Notez que la bataille de France est la plus difficile car vous devrez vous adapter à la situation et au temps qu'il vous reste et décider du moment adéquat pour déclencher l'attaque des blindés. Bien sûr, si vous avez détruit rapidement la Pologne et le Danemark, vous aurez largement le temps de détruire aussi la France avant d'y envoyer vos Citoyens en toute sécurité.

Mission 6 : Préparatifs d'invasion

Comparée aux deux missions précédentes, cette mission est une partie de plaisir car l'Angleterre sera davantage sur la défensive. La seule vraie contrainte de cette mission est la faible limite de population qui vous empêchera de construire beaucoup d'unités, il va donc falloir faire des choix.

Contrairement à ce que laisse penser le briefing, votre effort de guerre ne doit pas être porté sur la marine mais encore une fois sur l'aviation. En effet, les Anglais ont beaucoup trop d'avions et ils pourront facilement couler votre flotte. La technique pour cette mission consiste tout simplement à récolter au mieux les ressources avec vos Citoyens (il faut mettre au moins six Citoyens par ressource), à construire deux autres Aéroports, à implanter de la DCA pour protéger votre base (ne construisez pas le long des côtes, la marine anglaise est redoutable) et à produire en masse des bombardiers et des chasseurs. Faites aussi trois ou quatre U-boat afin de couler les convois anglais. Placez

Quelques U-boat bien placés pourront intercepter les convois anglais.


Encore une fois, vos bombardiers vont mettre l'ennemi à genoux.

Concentrez vos U-boat sur les Frégates et le reste de la flotte anglaise n'aura aucune chance.

ces U-boat entre les côtes anglaise et française, vous coulerez ainsi tout convoi qui passera aux environs (mais n'approchez pas trop les U-boat de la petite flotte anglaise à l'ouest).

Dès que vous avez atteint la limite d'unités, lancez vos raids sur l'Angleterre pour détruire la DCA puis les Aéroports. Comme toujours, il faut d'abord envoyer l'aviation en première ligne (évitez-leur tout de même d'approcher la DCA anglaise) et les bombardiers juste derrière. Vous ne devez jamais relâcher votre pression sur l'Angleterre (remplacez immédiatement les avions perdus) car les convois anglais permettront, au début, la reconstruction des sites détruits. Cependant, avec le temps et grâce aux convois coulés (chaque convoi vous donne un bonus de ressources et pénalise l'Angleterre), vous finirez par prendre l'avantage et les Aéroports ennemis seront détruits.

Utilisez alors vos bombardiers pour détruire les ports anglais qui sont les plus éloignés de votre côte : cela obligera les convois anglais à choisir comme destination les ports qui sont les plus proches de vos U-boat, et ces derniers pourront couler encore plus de convois. Laissez un ou deux des Docks anglais les plus proches en état et dirigez ensuite les bombardements sur le reste de l'Angleterre pour tout détruire. Vous avez fait le plus dur.

Une fois l'Angleterre exsangue (il ne doit plus rien rester, même pas un Citoyen anglais ou un Dock), votre aviation deviendra inutile. En effet, vous devez maintenant couler l'immense flotte nationale anglaise (plus de 40 navires) qui est stationnée loin en mer, à l'ouest de l'Angleterre. Détruisez votre aviation (utilisez la touche "supprime") et construisez des Chantiers navals sur l'extrémité ouest de votre côte afin de produire une vingtaine de U-boat. Envoyez les U-boat à l'ouest pour qu'ils rencontrent la flotte anglaise et concentrez **EN PRIORITÉ** leur attaque sur les Frégates car ce sont les seuls navires dangereux pour vos U-Boat.

Lorsqu'il n'y aura plus de Frégates vous pourrez vous concentrer sur les Cuirassés qui n'auront aucune chance face à vos sous-marins. Si vous perdez votre première flotte de sous-marins, vous avez tout le temps et les ressources pour en construire d'autres jusqu'à l'élimination totale de la flotte anglaise. Notez que le Bismark et les autres navires de guerre allemands sont plutôt inutiles dans cette mission, la flotte anglaise est vraiment trop puissante et les pertes seront bien plus lourdes qu'avec une stratégie basée sur l'utilisation des U-boat.

Mission 7 : Opération "Otarie"

Il faudra détruire chaque Aéroport anglais.

Votre armée est prête à embarquer pour donner le coup de grâce.

L'armée américaine n'est pas vraiment impressionnante.

Le déroulement de cette mission est assez similaire à la précédente car vous allez raser encore une fois l'Angleterre avec votre aviation, en commençant d'abord par détruire les Aéroports anglais puis tout le reste. Il y a cependant une différence très importante, vous ne pourrez pas produire d'unités et donc il va falloir limiter au maximum les pertes en dirigeant à la perfection votre aviation. Utilisez tout d'abord les avions de reconnaissance stationnés près de l'un de vos Aéroports pour repérer toute l'Angleterre. Il faudra diriger vous-même cet avion pour éviter la DCA anglaise et continuer votre repérage avec un autre avion de reconnaissance lorsque le premier avion sera abattu.

Lorsque vous aurez révélé tout le territoire anglais il sera temps de passer à l'attaque. La technique consiste à éliminer rapidement un Aéroport ennemi pour revenir vous abriter dans votre Aéroport avant que la chasse anglaise n'ait le temps de riposter (chaque avion allemand perdu réduit vos chances de victoire). Le plus simple est de sauvegarder avant chaque assaut, puis d'envoyer tous les chasseurs d'un de vos Aéroports aux abords du site à détruire et quelques secondes plus tard, faire décoller tous les bombardiers d'un autre Aéroport (utilisez les bombardiers et chasseurs les plus proches du site à détruire). Vos chasseurs devront alors éliminer les avions adverses, tandis que quelques bombardiers se chargeront de la

DCA puis de l'Aéroport (mettez deux bombardiers sur une DCA pour la détruire).

Il faut que chaque assaut détruise un Aéroport. À vous d'envoyer les bombardiers sur les bonnes cibles. Tout est affaire de synchronisation parfaite entre vos bombardiers et vos chasseurs, si vous laissez la RAF agir, elle peut éliminer vos avions en quelques instants, surtout s'ils sont à court de carburant et qu'ils doivent rentrer à la base au moment où la RAF décide d'attaquer. Pour éviter les catastrophes, essayez de mettre à chaque fois les chasseurs dans un groupe et dirigez vous-même les combats en leur indiquant leurs cibles.

Lorsque vous aurez détruit toute la DCA et tous les Aéroports, même les plus reculés, vous pouvez considérer que vous avez gagné, surtout s'il vous reste au moins la moitié de vos avions. Notez que la destruction de la DCA qui protège Buckingham sera très difficile. Lorsque deux unités de DCA anglaises sont proches, essayez de bombarder la zone entre les deux, vous détruirez ainsi les deux DCA en un seul passage (il faut utiliser l'icône "attaquer zone" des bombardiers lorsqu'ils seront en vue).
Poursuivez vos bombardements jusqu'à la destruction complète de l'Angleterre (y compris les Tours de défense) afin de préparer le débarquement de vos troupes. Pendant ces raids aériens, vous recevrez continuellement des troupes provenant de l'armée de Rommel. Pour l'instant, utilisez ces troupes pour protéger votre base des attaques terroristes françaises sur votre territoire. Vos navires pourront aussi éliminer ces terroristes lorsqu'ils frapperont vos bases les plus reculées.

Lorsque vous avez détruit l'Angleterre, la sixième flotte américaine entrera en guerre, mais ce n'est pas bien grave car elle dispose de peu d'avions et de sous-marins. Vous devrez simplement éliminer rapidement la menace des avions américains grâce à vos chasseurs et couler les trois ou quatre sous-marins américains en utilisant vos Frégates.
Préparez ensuite le débarquement en Angleterre en faisant des navires de transport pour amener votre armée de l'autre côté de la Manche. Si vous avez atteint la limite d'unités et que vous ne pouvez produire ces navires de transport, il faudra sacrifier quelques troupes parmi les moins utiles (vos Cuirassés ou vos infirmières par exemple ou alors quelques avions si vous avez déjà éliminé le plus gros de la menace américaine). N'oubliez pas non plus que des Avions de largage attendent près de vos Aéroports, il suffit de leur faire survoler l'Angleterre pour que les parachutistes allemands soient largués.

Utilisez alors cette armée d'invasion pour détruire le palais de Buckingham en prenant garde aux troupes qui sortiront par surprise pour le défendre. Transportez ensuite en Angleterre cinq Citoyens afin de faire un Comptoir sur l'ancien emplacement de Buckingham. Faites entrer les Citoyens dans le Comptoir pour le transformer en Hôtel de Ville afin d'accomplir le premier objectif de mission. Notez que si vous avez perdu vos Citoyens dans les raids terroristes, il est toujours possible d'en produire d'autres dans le Capitole qui se trouve à Paris (c'est le seul à pouvoir le faire).
Il ne vous reste plus qu'à détruire définitivement les Américains et éliminer leur flotte ainsi que les bâtiments et unités qu'ils ont implantés en Angleterre. Vos bombardiers et votre armée d'invasion n'auront aucun mal à régler le compte des Américains... et l'Angleterre deviendra alors une lointaine province allemande.

IV. CAMPAGNE RUSSE

MISSION 1 : LE CROCODILE

Faites monter Grigor et Pyotr dans la voiture, puis dirigez le véhicule vers le nord-est de la ville jusqu'aux Greniers où se trouve un Camion de patates. Attendez que les patrouilles s'éloignent pour ne pas être repéré et débarquez alors Pyotr et Grigor pour les faire ensuite monter dans le Camion. Dirigez alors le Camion au sud-est de la ville afin de passer les portes. Suivez en camion la route qui mène à Volgograd au sud-est et débarquez les deux hommes près du Château, la ville vous est acquise.

La suite de la mission est impossible si vous ne faites pas exactement ce qu'il faut, car pour l'instant vous avez quatre camps contre vous et vos défenses ne tiendront pas bien longtemps si vous ne récupérez pas immédiatement des alliés. Heureusement, les villes de Rostov, Saratov et l'Ukraine vont très facilement retourner leur veste.

Faites immédiatement un diplomate et envoyez-le dans la Forteresse de Rostov au sud-ouest (on voit la Forteresse dans la zone violette sur la carte). Pour que le Diplomate entre dans la Forteresse, il faudra utiliser le bouton droit de la souris en cliquant sur le bâtiment (le Diplomate étant sélectionné). Notez que ce n'est même pas la peine d'escorter le Diplomate, il a assez de points de vie pour survivre seul au voyage et remplir sa mission. Lorsqu'il sera entré dans la Forteresse vous apprendrez que Rostov accepte de changer de camp pour un tribut de 1 000 unités de fer. Payez immédiate-

Voici le camion de patates pour s'échapper.

Il faudra renforcer les défenses, le temps de trouver de nouveaux alliés.

Il faut absolument envoyer des Diplomates dans les forteresses des alliés potentiels.

ment ce tribut dans l'écran d'alliance (l'icône se trouve en haut à gauche de l'écran principal).

N'attendez pas que le premier Diplomate ait rempli sa mission : faites un second Diplomate et envoyez-le seul dans la Forteresse de Saratov au nord-ouest. Saratov acceptera aussi de se rallier à votre cause si vous payez un tribut de 1 000 unités d'or. Payez ce tribut immédiatement. Faites encore dans l'urgence un troisième Diplomate et envoyez-le dans la Forteresse ukrainienne à l'ouest. Ukraine se ralliera gratuitement à votre cause si Rostov et Saratov se sont déjà joints à vous. En moins de deux minutes, vous avez donc mis toutes les chances de votre côté et le reste de la mission est assez facile.

Utilisez vos Citoyens pour récolter les ressources au sud-est de la base. Il en faut au moins une quarantaine pour exploiter rapidement toutes les ressources et surtout ne pas oublier de faire un Grenier en priorité. Dans le Capitole, faites les améliorations pour accélérer la production. Pendant que vos Diplomates seront en mission, l'ennemi attaquera presque aussitôt et vous devez le contenir en utilisant les quelques troupes dont vous disposez mais vous devez rapidement produire d'autres troupes pour améliorer votre défense.

Pour limiter vos pertes, soignez votre armée en la plaçant à côté de l'Hôpital et faites aussi la recherche dans l'Hôpital pour améliorer la vitesse des soins. Utilisez également quelques Citoyens pour améliorer les défenses de la ville avec des Tours et de la DCA.
La suite de la mission n'est que routine : dès que vous avez suffisamment d'unités, vous pouvez lancer vos premiers assauts et raser la ville jusqu'à ce que le Capitole tombe (sa chute donne la victoire).

Pour faciliter les assauts terrestres il est tout de même conseillé d'utiliser au préalable des bombardiers afin de détruire les défenses de la ville et les centres de production qui sont à portée. Le mieux est d'employer des B-52 car ils sont équipés de bombes nucléaires dévastatrices. Si vous adoptez cette stratégie aérienne, détruisez en priorité la DCA avant de vous occuper du reste des défenses. Notez aussi qu'il vaut mieux éviter le Capitole car il est trop bien défendu par la DCA : vos troupes terrestres s'en chargeront plus tard.

Enfin, vous avez tout le temps d'engranger des ressources suffisantes pour passer à l'ère numérique (c'est une amélioration dans le Capitole) qui vous permettront d'améliorer la puissance de toutes vos unités et défenses.

Mission 2 : Novaya Russia

Éliminez le Capitole des rebelles au sud-est pour en être débarrassé.

Saint-Pétersbourg tombera sous votre contrôle à votre approche.

Faites une percée en territoire ennemi pour détruire ses Capitoles.

Cette mission est particulièrement dure car votre base mal placée sera la cible de vos ennemis qui frapperont de toute part. Vous devez absolument surveiller vos ressources (surtout la nourriture) afin d'avoir toujours assez de réserves pour obtenir de nouveaux Citoyens car ce seront les premières victimes des assauts ennemis. Exploitez toutes les ressources, y compris le bois et la pierre, et implantez des Tours et de la DCA pour défendre les abords de votre base et le petit bois au nord. Faites attention, si votre DCA n'est pas suffisamment efficace vous subirez des attaques nucléaires provenant du nord.

Dans le même temps, produisez une dizaine de Chars Gladiator, autant d'Obusiers et cinq ou six Skywatcher. Partez alors immédiatement à l'assaut de l'Hôtel de Ville ukrainien (à l'ouest sur la carte) afin de le détruire (il faut passer par le sud puis l'est avant de remonter sur l'Ukraine). Vous pouvez tout détruire sur votre passage, mais sachez que les Ukrainiens seront éliminés dès que l'Hôtel de Ville sera détruit, cela doit être votre objectif prioritaire. Méfiez-vous car à chaque fois que vous ferez ce type de raid l'ennemi enverra des troupes sur votre base : il faudra donc soit ramener d'urgence votre armée pour donner un

coup de main, soit laisser faire vos défenses (le mieux étant de toujours laisser une partie de l'armée en défense pour aider les Tours et la DCA).

Pendant que vous êtes en Ukraine, profitez-en pour détruire la base violette et surtout l'Hôtel de Ville qui se trouve un peu au nord. En effet, pour gagner il faudra détruire un certain nombre d'Hôtels de Ville ennemis, alors autant commencer tout de suite... Par contre, ne vous aventurez pas plus loin dans le camp violet, leurs forces sont trop puissantes pour vous. Notez qu'à la prise de l'Ukraine vous capturerez un savant, Septimus, qui vous permettra de construire deux bâtiments afin de mettre en chantier des robots. Je vous conseille fortement de ne faire que cinq ou six robots qui seront consacrés à la défense de votre ville.

Après l'Ukraine (et la ville violette), détruisez tout aussi rapidement l'Hôtel de Ville des rebelles qui se trouve au sud-est de votre base, sur l'autre rive du fleuve, mais faites très attention car cela provoquera une autre attaque massive contre votre base. Ramenez alors rapidement votre armée pour ne pas être rasé.
Pendant ce temps, continuez la production de Gladiators, Obusiers, DCA Skywatchers et anti-chars Thor.

Maintenant que vous avez éliminé deux de vos adversaires, il faut amener votre armée à Arkangelsk au nord-est : la ville se joindra à votre cause dès votre approche. Cette base est assez inutile mais elle permettra de diviser un peu les forces ennemies. Ramenez votre armée en ville et cette fois-ci allez à Saint-Pétersbourg au nord-ouest de votre base. Là encore la ville sera vôtre, mais cette fois-ci elle va jouer un rôle plus important car elle servira de base de repli.

Attendez à Saint-Pétersbourg d'avoir détruit une grande partie de la flotte ennemie et son aviation, puis envoyez votre armée vers le nord-est en rasant tout les bâtiments jaunes en route. Vous devez tout détruire sur votre passage pour vous simplifier la vie, mais ce sont encore une fois les Hôtels de Ville et Capitoles qui sont votre priorité. La technique d'assaut sera simple : les chars Gladiator en anti-chars Thor protégeront les Obusiers occupés à détruire Tours et bâtiments tandis que la DCA Skywatcher abattra les avions. Si vous parvenez à maintenir vos troupes en état en les ramenant souvent à Saint-Pétersbourg, vous limiterez vos pertes au minimum et vous pourrez faire une percée décisive (éliminez aussi base et Hôtel de Ville/Capitole violets qui seront à portée).
Enfin, gardez toujours un œil sur votre base et surtout remplacez rapidement vos pertes : sans Citoyens vous êtes perdu.

Mission 3 : Relève de la garde

Grigor sera soigné dans l'Hôpital russe.

Utilisez Grigor comme appât.

Vous commencez la mission au nord de la carte et votre but est d'inspecter toutes les casernes qu'on voit sur la carte (les zones bleues). Mettez tout le monde en un seul groupe et commencez votre périple en partant vers l'est puis en faisant le tour de la carte dans le sens des aiguilles d'une montre. Profitez des Hôpitaux pour remettre toujours vos hommes en parfaite santé avant de poursuivre votre périple et essayez de vous mettre près d'un Hôpital losque vous combattrez afin de prendre l'avantage sans risque.

Lorsque Grigor aura des problèmes cardiaques, il ne disposera plus (temporairement) que de la moitié de ses points de vie. Il faut alors amener Grigor et son escorte à l'Hôpital de Moscou, au sud-ouest, afin de le remettre en parfaite santé. Lorsque vous aurez fait le tour de la carte et que votre armée sera au maximum de ses effectifs, faites le tour de la forteresse au centre de la carte afin de tuer les rebelles qui se trouvent aux portes. Détruisez ensuite une des portes, puis pénétrez

Entrez en masse dans la base pour vous placer rapidement près d'un Hôpital.

dans la forteresse afin de tout détruire. Sachez que les Hôpitaux dans la forteresse vous soigneront, il faut donc essayer de se placer près de l'un d'eux pour obtenir un très gros avantage. Votre priorité sera d'abord la destruction des Tours de défense et des Obusiers puis tout le reste. Pour être efficace, il faudra absolument que toute votre armée soit réunie en un seul groupe et que vous indiquiez vous-même les cibles prioritaires.
Un dernier mot : cette mission est enfantine...

Mission 4: Joyau de l'est

Vos Prêtres permettront d'obtenir de nouvelles recrues.

Sécurisez la zone de la machine temporelle avant de la détruire grâce à Molotov.

La destruction (ou conversion) des Aéroports doit être faite rapidement : il y va de votre survie.

Cette mission est très subtile car vous ne pourrez pas produire de Citoyens et pourtant ils sont la clé de la mission car c'est grâce à eux que vous allez pouvoir accumuler des ressources. Le secret consistera donc à utiliser des Prêtres pour convertir les Citoyens ennemis et à limiter vos pertes au maximum. Protégez aussi vos Apollons car ils réparent les autres robots et grâce à eux vous pourrez finir la mission sans perdre une seule unité cybernétique.

Commencez par mettre toutes vos unités en un seul groupe et avancez vers la ville à l'est en mettant Grigor II en première ligne car il a une très grande résistance. Tuez vos adversaires et surtout détruisez les Universités car, dans leur rayon d'action, elles empêchent la conversion des bâtiments par les Prêtres. Par contre, évitez absolument de détruire les autres bâtiments, surtout les Hôpitaux qui permettront de soigner les unités que vous convertirez. Pour capturer un temple il faut sélectionner Molotov et cliquer sur le Temple (bouton droit de la souris) pour en avoir le contrôle. Faites alors immédiatement des Prêtres (4 ou 5) et utilisez-les pour convertir les bâtiments de toute la ville (les Hôpitaux en priorité) et les troupes ennemies (n'oubliez pas qu'il faut absolument détruire les Universités : si vous voyez un bouclier sur l'icône de conversion c'est que vous avez oublié une Université dans les parages). Pour éviter que votre armée de robots ne détruise les bâtiments avant leur conversion, placez-la un peu au sud de la ville, hors de portée de tir, elle pourra ainsi protéger la ville des contre-attaques. Si vous voyez un soldat ennemi, utilisez aussitôt vos Prêtres pour le convertir, ce sera le début de votre "seconde" armée.

Pour récupérer rapidement un grand nombre de Citoyens, envoyez ensuite vos Prêtres à l'ouest de la ville, il y a plusieurs Greniers où travaillent des Citoyens et un peu plus loin à l'ouest une forêt que viennent exploiter les Citoyens qui proviennent de la ville au sud-ouest. Convertissez tout le monde, y compris les greniers car vous aurez besoin de nourriture pour vos faire d'autres robots. Grâce à la trentaine de Citoyens que vous allez récupérer, vous pouvez exploiter les ressources environnantes (elles sont toutes importantes), construire les défenses de la ville, produire des unités dans vos trois Usines cybernétiques et faire un Capitole (vous ne pourrez pas y produire d'unités, mais il servira à faire les améliorations technologiques). Notez que les défenses devront être constituées de DCA, de Tours ainsi que d'Ares mais que le meilleur moyen de défendre la ville reste vos Prêtres : à chaque tentative d'invasion ils devront essayer de convertir le maximum d'assaillants (pour que vos Prêtres aient le plus de chance de réussir il vaut mieux les positionner près des Hôpitaux).

Lorsque vous êtes bien implanté, il va falloir lancer l'assaut sur la ville au sud-ouest où se trouve un Complexe scientifique qui vous permettra d'améliorer vos robots. La ville dispose de défenses nombreuses mais rien d'insurmontable si vous procédez avec méthode. Envoyez toujours en premier Grigor II pour détruire les DCA, puis faites-le revenir en arrière pour que les Apollons le remettent en état. Envoyez alors les Ares pour détruire les Tours en toute sécurité. Si vous prenez votre temps et laissez aux Apollons le temps de réparer les robots, vous pourrez pénétrer dans la ville et tout raser sans subir aucune perte. Prenez simplement garde à défendre votre ville de départ, elle ne doit pas tomber sinon la suite de la mission sera beaucoup plus dure. Si par hasard vos Prêtres sont tués, n'hésitez pas à reprendre une sauvergarde ou bien à faire revenir votre groupe de robots pour mieux assurer la défense de la ville.

Lorsque vous approcherez Molotov du Complexe Scientifique qui se trouve au cœur de la ville sud-ouest, vous pourrez sélectionner le bâtiment pour en voler sa technologie afin de faire les améliorations technologiques dans vos Usines cyberné-

tiques (il faut au préalable avoir construit un Capitole).

Peu après, vous allez recevoir un message indiquant la construction d'une machine temporelle par vos ennemis. La mission devient alors très dure car le temps vous est compté et il faut agir très vite. Faites sortir votre groupe de robots de la ville sud-ouest et remontez vers le nord-est jusqu'aux portes de l'autre ville. Évitez de vous approcher des défenses qui borderont votre route car vous n'avez pas de temps à perdre. Essayez de faire accompagner votre groupe par quelques Prêtres, cela pourra s'avérer fort utile par la suite.

Pendant ce temps, lancez la production d'Ares II dans votre ville, ils pourront donner un coup de main à votre groupe d'assaut ou bien défendre votre ville.

Faites alors sauter les portes de la base où se trouve la machine temporelle et recommencez la technique combinant Grigor II et les Ares pour détruire les défenses (Tours et DCA) qui protègent les environs de la machine. Ne perdez pas votre temps à tout détruire : la machine temporelle est votre priorité et il faut juste sécuriser son périmètre. Approchez alors votre groupe de la machine temporelle et sélectionnez Molotov puis cliquez sur la machine (clic de droite) pour qu'il la détruise.
Ne criez pas victoire trop vite, la suite de la mission est beaucoup plus hasardeuse car l'ennemi va généralement commencer à utiliser ses bombardiers atomiques et vous risquez de mordre très vite la poussière si vous n'agissez pas rapidement.
Dès la destruction de la machine temporelle, votre groupe doit continuer vers les portes à l'est en détruisant toutes les défenses sur son passage (toujours grâce à la combinaison Grigor II/Ares).

Après avoir passé les portes sud-est foncez vers le sud pour trouver les Aéroports ennemis. Détruisez les Aéroports en concentrant le tir de tout votre groupe sur une cible à la fois. Si vous avez amené des Prêtres, convertissez les Aéroports qui ne sont pas pris pour cibles. Lorsque vous avez éliminé les trois Aéroports, allez plus au sud-ouest pour en trouver deux autres que vous devez tout aussi rapidement détruire.

Une fois la menace des Aéroports disparue, vous n'avez plus qu'à détruire les défenses de la zone et à convertir, grâce à vos Prêtres, les Usines cybernétiques pour gagner (il faut 8 Usines ou Laboratoires convertis). Bien sûr, avant de pouvoir convertir ces bâtiments il faudra au préalable détruire les nombreuses Universités qui quadrillent la zone, mais vous n'êtes plus un débutant...

Mission 5: Un cœur qui change

Construisez des Tours le long de votre côte.

Utilisez un hélicoptère Pégase pour amener vos Citoyens à Cuba.

Préparez les défenses avant de faire la machine temporelle.

Après le stress de la mission précédente, voici une mission d'une étonnante facilité. Après le débarquement, suivez la route vers l'ouest jusqu'à ce que vous trouviez des filons d'or, de pierre et de fer. Contruisez à cet emplacement un Capitole et exploitez les ressources. Faites d'autres Citoyens et employez-les pour construire de nombreuses Tours le long de la côte. Vous pouvez aussi construire quelques DCA pour détruire les Sea King ennemis et un ou deux Docks, mais ne perdez pas de temps à faire des navires ou des sous-marins car ils seront inévitablement détruits. Vos Docks auront par contre l'avantage de détourner l'attention des navires ennemis, ce qui donnera un peu plus l'avantage à vos Tours.

Construisez alors tranquillement votre base (le temps et les ressources ne sont pas comptés) et faites deux Aérodromes dans lesquels vous pouvez mettre en production des bombardiers atomiques Titans.
Utilisez alors vos troupes au sol pour percer les défenses ennemies et détruisez quelques DCA avant de revenir en arrière pour vous soigner (faites un Hôpital dans votre base, d'autant que vous pourrez y faire une recherche pour augmenter la limite de population). Notez qu'il faut absolument éviter de perdre Molotov, ne l'exposez pas trop lors de vos assauts.

Lorsque vous aurez détruit la DCA ennemie, vos bombardiers atomiques pourront entrer en jeu et tout raser. Après l'élimination de la ligue des Caraïbes, vous avez le champ libre pour vous étendre sur l'île. Utilisez des Citoyens pour construire une rangée de Tours le long de la côte vers l'ouest. Vos Citoyens seront le plus souvent victimes des missiles tirés par les sous-marins atomiques, mais vos Sea King ne feront qu'une bouchée de ces sous-marins (et de plus vous pourrez produire autant de Citoyens que nécessaire).

Lorsque votre île est sécurisée il faut partir à l'assaut de Cuba au nord-ouest. Comme on l'a vu, la guerre maritime est en votre défaveur, mais vos bombardiers Titans vous donnent l'avantage aérien.

Utilisez les bombardiers pour raser intégralement l'île de Cuba. L'île est très bien défendue par la DCA et la destruction de ces défenses doit être votre objectif prioritaire. Même si vous perdez un bombardier, la perte ne sera pas inutile s'il a réussi à détruire une DCA car cela facilitera l'attaque du bombardier qui le suivra. S'il vous reste des points de commandement, utilisez-les pour améliorer la vitesse, les points de vie, l'attaque et surtout la zone d'effet des bombardiers. Ainsi, vous pourrez même bombarder des zones proches des DCA et les détruire sans trop vous en approcher (utilisez l'icône "attaquer zone" quand vous serez à portée de vue).
Essayez par contre de ne pas tuer les soldats cubains : ils ne sont pas dangereux pour vos bombardiers et cela évitera qu'ils soient remplacés par des Chasseurs (Cuba dispose de plusieurs Aéroports à l'extrémité ouest de l'île). Enfin, si des Chasseurs cubains commencent à menacer vos bombardiers, produisez aussi des Chasseurs et donnez comme point de ralliement l'île de Cuba, à la périphérie des zones protégées par la DCA

cubaine. Ainsi vos chasseurs dégageront l'espace aérien pour vos bombardiers.

Avec le temps, vous finirez par détruire intégralement les infrastructures de Cuba tout en minimisant au maximum les pertes (quelques bombardiers atomiques par-ci par-là). Il est temps de vous implanter sur l'île.

Construisez un transport Pégase (grâce à l'Aéroport) pour amener les Citoyens sur Cuba. Faites alors quelques tours de défense le long de la côte est, puis bâtissez un Chantier naval, deux Docks et trois Usines Cybernétiques. Enfin, faites l'Hôtel de Ville sur la place pavée bleue de Cuba (vers le milieu de l'île) en envoyant 5 Citoyens qu'il faudra ensuite faire entrer dans le Comptoir pour le transformer en Hôtel de Ville (icône "Peupler"). Attention, juste avant la fin de la construction de l'Hôtel de Ville qui vous donnera la victoire détruisez toutes les constructions (et Tours) sur votre île de départ ainsi que les Tours de défense que vous avez faites sur Cuba (il ne faut pas détruire les autres bâtiments bien sûr, sinon les objectifs ne seront pas remplis).
En effet, après la cinématique vous allez changer de camp et il vaut mieux donc affaiblir votre ancienne base qu'il faudra détruire.

Vous voilà donc aux commandes d'une base située au nord-ouest et vous disposez d'une flotte de Frégates. Mettez les Citoyens au travail en leur faisant exploiter les ressources et construire deux Aéroports. Produisez quelques Frégates supplémentaires et placez votre flotte de navires entre votre nouvelle île et Cuba afin de détruire les navires ennemis. Il faudra aussi disposer de quelques Sea King pour détruire les sous-marins adverses. Dès que vous avez vos Aéroports, construisez à nouveau les bombardiers Titan et ne perdez pas un instant. Détruisez les implantations qui sont en construction sur Cuba. L'ordinateur reconstruira très vite sur l'île et il faut donc le prendre de vitesse en le bombardant constamment. Avec 7 ou 8 bombardiers Titan, il ne faudra cependant pas très longtemps pour réduire ses efforts à néant (détruisez la DCA et les Capitoles en priorité). Après cela, détruisez ce qu'il reste sur votre ancienne île de départ au sud-est et vous aurez entièrement éliminé votre adversaire car il n'aura plus rien, même pas de flotte.

Amenez alors une vingtaine de Citoyens sur Cuba (un Hélicoptère de transport Pégase fera très bien l'affaire) et faites des Tours de défense et de la DCA autour d'une zone où vous construirez la machine temporelle. Lorsque vous aurez construit suffisamment de défenses, bâtissez la machine temporelle au centre de ces défenses. Vous n'avez plus alors qu'à attendre le dernier assaut-surprise de l'ennemi qui viendra principalement de l'est. Lorsque la machine est opérationnelle, amenez Molly et Molotov sur l'île (utilisez un transport Pégase) et faites-les entrer dans la machine (clic de droite à la souris).

Mission 6 : Une impression de déjà-vu

Molly parvient à obtenir l'aide de l'Ukraine.

Débarquez l'Espion près des Aéroports ennemis pour voler leur technologie.

Si vous tenez cette zone en construisant plein de Tours et de chasseurs, vous aurez toutes les chances de gagner.

Pour terminer cette campagne vous avez droit à une mission très difficile, alors sauvegardez fréquemment (car les coups durs seront généralement fatals) et ne perdez pas un instant en début de partie car c'est là que tout se joue.

Envoyez immédiatement Molly près du Capitole ukrainien au sud (en orange sur la carte) pour vous en faire des alliés : l'Ukraine vous versera régulièrement un tribut. Dès que Molly a effectué sa mission, ramenez-la dans votre base et mettez-la au nord-ouest de votre camp, près des deux Aéroports, pour qu'elle soit à l'abri. Faites la même chose avec Molotov, vous éviterez ainsi de perdre vos deux héros dans un bombardement.

Tandis que Molly effectue sa mission diplomatique, faites les deux recherches dans votre Capitole pour améliorer la production de fer et d'or. Utilisez également 6 Citoyens pour récolter de la pierre (le reste des Citoyens doit être réparti entre l'or et le fer). Faites des Citoyens dans l'autre Hôtel de Ville afin de compléter les effectifs qui exploitent l'or et le fer (on peut mettre au maximum 6 Citoyens par filon) et exploitez les Greniers (mieux vaut faire un Grenier près de vos deux aéroports reculés car la zone sera moins exposée). Toujours sans perdre un instant, faites un Hélicoptère de transport dans un Aéroport et construisez, dès que vous le pouvez, un QG d'espionnage dans votre ville de départ afin de connaître les positions ennemies. N'attendez pas, dès que le QG est terminé produisez aussitôt un espion et embarquez-le dans l'Hélicoptère de transport. Dirigez alors l'Hélicoptère vers le sud jusqu'au bord de la carte, puis vers l'est afin de pouvoir débarquer en toute sécurité l'Espion sur la côte ennemie. Approchez alors l'Espion des deux Aéroports ennemis et sélectionnez-en un pour en voler la technologie.
Lancez aussi la production de chasseurs Nébula et Phœnix car votre but est alors de tenir aussi longtemps que possible jusqu'à ce que vous ayez la maîtrise des airs.

Tandis que votre Espion effectue sa mission vous devez utiliser des Citoyens (il faut en produire en masse) pour faire un Hôpital au milieu des bâtiments qui sont placés sur la route devant votre ville. Massez toutes les troupes dont vous disposez près de cet Hôpital, ce site va être votre fort Alamo et il va falloir le défendre à tout prix. Dès que vos Citoyens ont terminé l'Hôpital, faites-leur construire une première Tour de défense sur la route juste devant les bâtiments. La première Tour terminée, faites-en une autre à côté et continuez ainsi de couvrir la zone de Tours.

Dès que vous avez vos premiers chasseurs Nebula et Phœnix, sur la route, fixez la zone située un peu

devant vos Tours comme point de ralliement des trois Aéroports. Vos chasseurs auront pour mission d'intercepter les bombardiers atomiques et de donner un coup de main aux tours de défense. Prenez garde cependant car l'ennemi tentera d'abattre vos chasseurs avec ses unités Skywatcher. Dès que vous verrez ces unités, faites revenir vos avions derrière les Tours qui se chargeront sans problème de ces DCA mobiles.

Si vous avez tenu jusque-là et qu'aucune bombe atomique n'a réduit en poussière vos défenses, vous pouvez considérer que la victoire n'est plus qu'une question de patience. Étendez-vous simplement en construisant des Tours à profusion et intensifiez la production de chasseurs. Faites aussi des Tours le long de la partie sud de votre base ainsi que le long du fleuve, l'ennemi essaiera parfois de s'infiltrer. Lorsque vous sentez que vous commencez à résister sans trop de problèmes, il vous faut passer à l'offensive en mettant en chantier des bombardiers atomiques (les Titans).

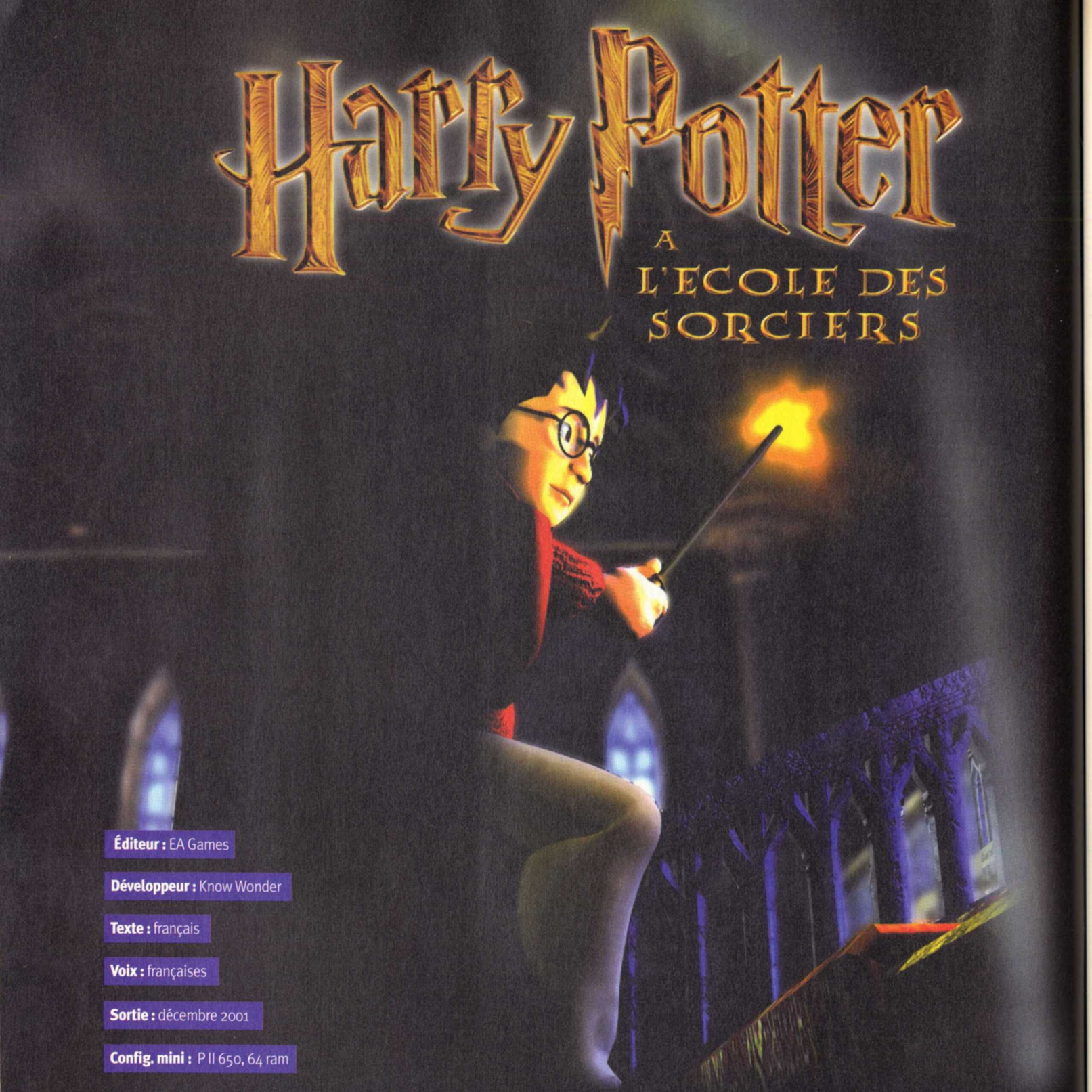
Utilisez les bombardiers pour raser intégralement la base ennemie au nord-est (détruisez toujours la DCA en premier avant de vous occuper du reste). Notez qu'il faut aussi détruire la machine temporelle sur ce site car elle permet à Grigor II d'amener des troupes du futur.

Après la destruction de la base nord-est continuez vos bombardements sur la partie sud-est de la base ennemie car elle abrite les Aéroports qui sont les menaces les plus graves.

Le temps n'est pas compté, la perte de bombardiers n'est pas bien grave car vous aurez tout le temps et les ressources d'en produire d'autres. D'ailleurs, vous pourrez exploiter les ressources qui se trouvent à l'est de la ville lorsque vous aurez construit des Tours pour défendre cette zone, votre production sera ainsi doublée.

Il ne vous reste plus qu'à détruire la partie centrale de la base ennemie (évitez d'endommager le château mais faites sauter les portes qui en protègent l'accès). Lorsque vous aurez tout détruit dans le camp adverse, il ne vous restera plus qu'à tuer Grigor II qui patrouille dans les abords du château. Grigor II dispose de plus de 35 000 points de vie et lorsqu'il sera presque mourant il pourra récupérer en un instant la moitié de ses points de vie. La méthode la plus simple pour l'abattre est donc d'envoyer simultanément une dizaine de bombardiers atomiques, en un passage ou deux ils en viendront à bout si vous concentrez vos tirs. Dès que Grigor II est mort, amenez Molotov (ou Molly) dans le château pour voir la fin du jeu... Vous pouvez souffler.

Harry Potter à l'école des sorciers



Éditeur : EA Games

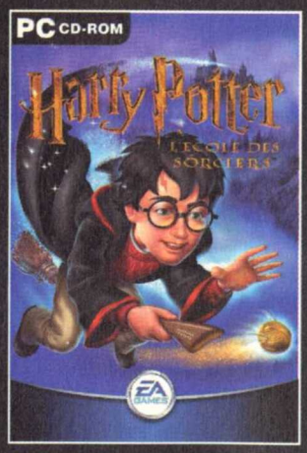
Développeur : Know Wonder

Texte : français

Voix : françaises

Sortie : décembre 2001

Config. mini : P II 650, 64 ram



La déferlante de l'apprenti-sorcier inonde nos PC ! la rentrée des classes au collègue Poudlard nous invite à suivre les aventures de Harry Potter. Vous allez devoir l'aider à battre les Serpentards dans la Coupe des Maisons, apprendre à maîtriser un balai volant pour remporter les matchs de Quidditch et neutraliser le curieux professeur Quirrell et son maître démoniaque...

Jay (bjean-jacques@loisir.net)

FOLIO MAGI

Les cartes des sorcières et sorciers célèbres

7 CARTES PENDANT "LA RENTRÉE DES CLASSES" :

Carte 101 : Albus Dumbledore. Chapitre "La rentrée des classes". Donnez 25 Dragées à Fred et George Weasley pour l'obtenir.

Carte 1 : Merlin. Chapitre "Le cours de Balais de Madame Bibine". Pénétrez dans le passage secret situé derrière le blason du collège.

Carte 28 : Tilly Toke. Chapitre "L'Alohoroma". Utilisez un Flipendo sur l'armure dans la pièce derrière Hermione.

Carte 10 : Burdock Muldoon. Chapitre "Le Wingardium Leviosa". Rendez-vous au 1er étage de la salle circulaire.

Carte 24 : Adalbert Waffing. Chapitre "Le 1er étage". Traversez le miroir au-dessus de la bibliothèque.

Carte 18 : Ulric le Follingue. Chapitre "Le 1er étage". Donnez 25 Dragées à Fred et George Weasley après avoir battu Peeves pour l'obtenir.

Carte 8 : Derwent Shimpling. Chapitre "Le 1er étage". Traversez le miroir dans le couloir près de l'escalier principal puis passez la porte scellée.

8 CARTES DANS "LE PARC DE POUDLARD" :

Carte 41 : Godric Gryffondor. Chapitre "Les jardins du professeur Chourave". Donnez 25 Dragées à Fred et George Weasley devant la serre pour l'obtenir.

Carte 2 : Corneluis Agrippa. Chapitre "Les jardins du professeur Chourave". Ouvrez le passage secret à droite de la serre et actionnez les statues de dragon.

Carte 19 : Norbert Dragonneau. Chapitre "L'Incendio". Neutralisez les deux gnomes dans la pièce secrète de la serre de l'arbre.

Carte 47 : Edgar Strougler. Chapitre "L'Incendio". Montez sur les murs de feuilles de la serre-labyrinthe pour trouver le coffre la contenant.

Carte 11 : Hergo le Fou. Chapitre "La cabane de Hagrid". Neutralisez les trois escargots de feu en fin de niveau pour faire apparaître une marche et accéder à deux grottes.

Carte 35 : Bowman Wright. Chapitre "La cabane de Hagrid". Traversez la grotte protégée par des buissons d'épines pour accéder à la cascade.

Carte 17 : Morgane. Chapitre "Les graines de feu". La petite cave de la Chocogrenouille près de la rivière.

Carte 48 : Salazar Serpentard. Chapitre "Les graines de feu". Hagrid vous la remettra en échange des 21 graines de feu.

6 CARTES DANS "LE LUMOS ET LES CACHOTS" :

Carte 69 : Bertie Crochue. Chapitre "La visite complète du 1er étage". Donnez 25 Dragées à Fred et George Weasley dans la salle à la cheminée.

Carte 37 : Cassandra Vablatsky. Chapitre "Le Lumos". Ouvrez le vitrail devant le 3e pont lumineux consécutif près de la 3e Étoile.

Carte 62 : Ignatia Wildsmith. Chapitre "Le cours de potions". Donnez 25 Dragées à Fred et George Weasley dans un couloir du 1er étage du collège.

Carte 57 : Gifford Ollerton. Chapitre "Le cours de potions". Descendez l'escalier du hall principal du collège et tournez à gauche afin de trouver le coffre la contenant.

Carte 49 : Elladora Ketteridge. Chapitre "Le cours de potions". Après le 1er ingrédient, activez un interrupteur pour ouvrir un passage secret.

Carte 96 : Hengist de Woodcroft. Chapitre "Le cours de potions". Activez la statue de dragon avant de prendre le 4e élément de la potion de soin. La grille sera ouverte par le Baron Sanglant.

2 CARTES DANS "LA TOUR" :

Carte 72 : Helga Poulsouffle. Chapitre "La libération de Norbert". Laissez-vous tomber dans le couloir bleu après les bibliothèques verte et rouge puis ouvrez le coffre.

Carte 82 : Rowena Serdaigle. Chapitre "Rusard et Miss Teigne". Donnez 25 Dragées à Fred et George Weasley dans leur réserve cachée de Dragées surprises de Bertie Crochue.

2 CARTES DANS "LA PIERRE PHILOSOPHALE" :

Carte 83 : Roderick Plumpton. Chapitre "Le Touffu". Ouvrez le coffre à droite dans le couloir interdit.

Carte 100 : Harry Potter. Chapitre "L'affrontement final". Après avoir battu Voldemort, Ron vous la remettra si vous avez obtenu les 24 premières cartes et que vous possédez au moins 250 Dragées.

LA RENTRÉE DES CLASSES

LES FRÈRES WEASLEY

Dès votre arrivée, **Albus Dumbledore,** le directeur du **collège Poudlard,** vous donnera quelques petits renseignements. Montez les marches de l'escalier principal afin de discuter avec **Ron Weasley,** le meilleur ami de Harry. Parlez avec lui puis suivez-le jusqu'à ce qu'il vous mène aux jumeaux **Fred** et **George Weasley**. Une cinématique mènera Harry dans une salle où il commencera par apprendre à **escalader**. Ramassez les **Dragées surprises de Bertie Crochue** pour atteindre la bibliothèque puis parlez de nouveau à **Fred** et **George**. Ils vous apprendront à **sauter** ! Passez de bibliothèque en bibliothèque pour atteindre la salle suivante. Pendant le trajet, évitez **Peeves l'esprit frappeur** et ramassez les **Dragées**. **Fred et George** vous parleront des **Dragées** et des **Chocogrenouilles**. Ramassez toutes les **15 Dragées** puis retournez discuter avec **Fred** pour qu'il vous échange la **1re Carte (Albus Dumbledore, N° 101) (01)** contre **25 Dragées**.

La 1re carte du jeu : Albus Dumbledore.

LE FLIPENDO

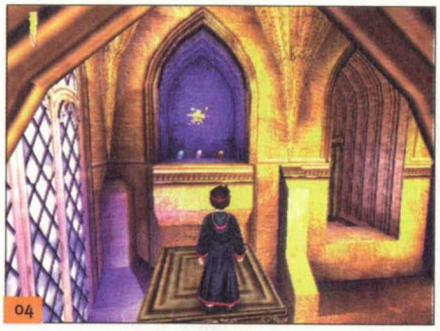
Allez chercher la **Chocogrenouille** en haut de la bibliothèque puis entrez dans le **passage secret** ouvert par les jumeaux. Montez l'escalier pour tomber nez à nez avec **Drago Malefoy** et ses acolytes puis discutez avec **Hermione Granger** votre meilleure amie. Suivez-la pour assister au cours du **professeur Quirrell**. Il vous apprendra à utiliser votre 1er sortilège : le **Flipendo (02)**. Vous devrez effectuer ce sort 4 fois pour obtenir le maximum de points : **5 points** pour 50 %, **10 points** pour 65 %, **15 points** pour 80 % puis **20 points** pour 95 %. Au total, vous pourrez donc obtenir **50 points** pour **Gryffondor** et être en tête de la **coupe des Quatre Maisons** !

Le Flipendo !

Utilisez **deux Flipendo** consécutifs sur le **tonneau** pour aller au bout du couloir. Au bout de celui-ci, vous arriverez à une **intersection** avec une **étoile** à gauche, protégée par une grille à gauche. Partez à droite pour retrouver le **professeur Quirrell** puis utilisez des **Flipendo** sur les chaudrons et l'**interrupteur** fixé au mur **(03)**. La grille s'ouvrira et vous pourrez récupérer la **1re Étoile**. Suivez le couloir, traversez le **pont** puis renversez le chaudron au bout de ce dernier. Activez l'**interrupteur** à droite pour faire basculer le **pont** puis retournez à la **1re intersection** en passant devant le professeur. Traversez le **pont**, prenez la **2e Étoile** et suivez le couloir.

Mise en application du Flipendo.

Dans la salle suivante, **Nick Quasi-sans-tête** vous apprendra à sauvegarder ! Sauvegardez, détruisez le pot pour récupérer une **Dragée** puis actionnez les **deux interrupteurs** pour poursuivre l'exercice. Suivez le couloir pour atteindre une grille protégeant une étoile. Renversez les deux chaudrons puis activez les trois interrupteurs près de la grille. Récupérez la **3e Étoile** et les **Dragées** dans la **1re cachette secrète** puis retournez dans le couloir pour retrouver le **professeur Quirrell**. Il vous indiquera que vous pouvez aussi pousser des **blocs de pierres**, grâce au **Flipendo**. Poussez deux fois le **bloc** à gauche, montez dessus puis partez à droite. Un nouveau **bloc** se trouvera sur votre chemin, poussez-le deux fois puis montez dessus. Tournez-vous à droite, engagez-vous dans le **couloir** suivant pour atteindre un **point de sauvegarde** sur la droite. Suivez le couloir de droite, poussez le **bloc** suivant pour qu'il bouche le **trou** et continuez tout droit. Au bout du tapis vert vous trouverez un **grand bloc**, poussez-le puis escaladez le mur à gauche pour atteindre un chaudron et un **interrupteur**. Activez ce dernier puis montez sur le **grand bloc** pour apercevoir la **2e cachette secrète (04)**. Prenez la **4e Étoile** et les **Dragées** avant de pousser le **second grand bloc** à droite de la cachette.



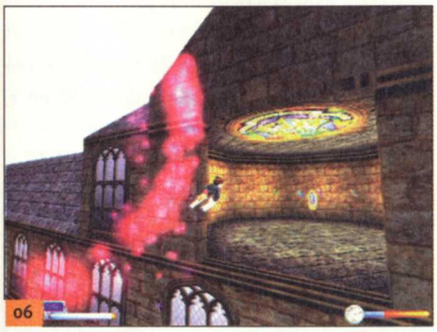
La seconde cachette secrète.

Montez sur le bloc, tournez-vous à gauche et sautez pour ramasser la **5e Étoile**. Vous arriverez dans une zone où vous devrez actionner des **interrupteurs** pour mettre en mouvement des **plates-formes**. Lorsque vous monterez sur la **3e plate-forme**, tournez-vous à gauche pour apercevoir la **6e Étoile** dans une **niche**. Récupérez-la ainsi que les **Dragées** dans le chaudron puis retournez sur la plate-forme. Sur la **5e plate-forme**, tournez-vous à droite et poussez deux fois le **bloc** à droite pour laisser apparaître la **3e cachette secrète (05)**. Montez ensuite les marches pour atteindre la **7e Étoile** et des **Dragées** avant de retourner sur la plate-forme. Tout au bout du chemin, passez la double porte et suivez le **tapis rouge**. Passez le **point de sauvegarde** puis entrez dans la salle suivante. Débarrassez-vous des **trois gnomes**, brisez les pots pour récupérer des **Dragées**, prenez la **8e Étoile** puis allez discuter avec le **professeur Quirrell** pour qu'il accorde **20 points** à **Gryffondor** !

Encore une cachette.

LE COURS DE BALAIS DE MADAME BIBINE

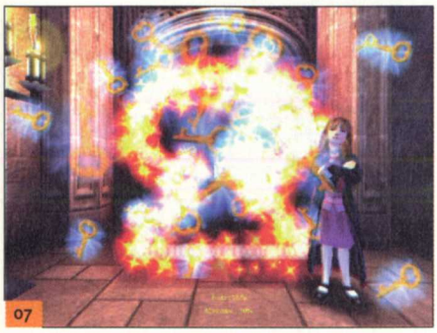
Pour réussir parfaitement cette épreuve, vous allez devoir traverser **82 anneaux** en un minimum de temps. Au début vous allez passer dans des **anneaux mauves** puis des **anneaux bleus**. C'est à ce moment de la partie que vous devez utiliser l'accélération au maximum ! Aux **anneaux verts**, accélérez dans les longues lignes droites puis soyez prudent lorsque les **anneaux jaunes** apparaîtront. En suivant les **anneaux rouges** vous allez passer une première fois à proximité du **blason du collège**, ce dernier s'ouvrira ! Pour le moment n'y entrez pas, continuez à traverser les anneaux rouges et c'est au second passage que vous devrez vous introduire dans le **passage secret (06)** et récupérer la **2e carte (Merlin, N° 1)**. Retournez ensuite dans la cour pour traverser les derniers anneaux et obtenir **20 points supplémentaires** pour **Gryffondor**.



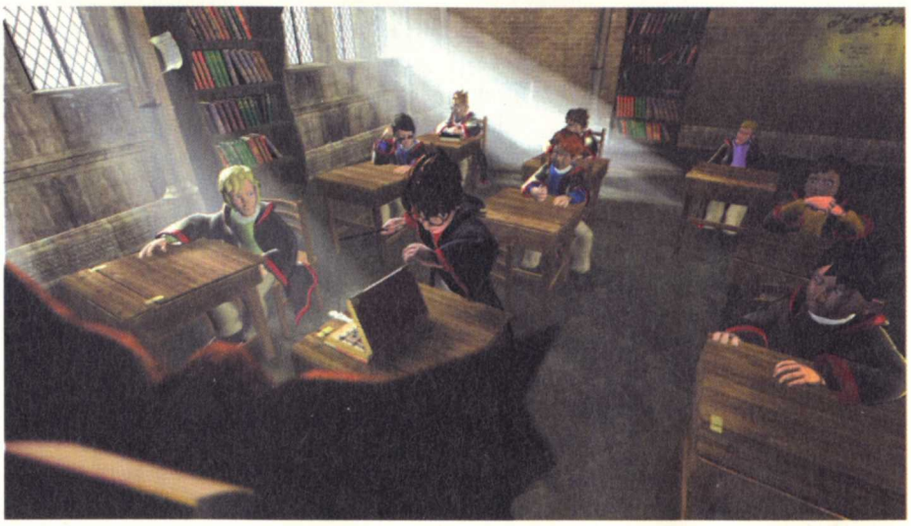
La seconde carte du jeu.

L'ALOHOMORA

Dès la sortie du cours de madame Bibine, foncez droit devant vous pour que **Hermione** vous apprenne le sort d'**Alohomora (07)**. En réalisant parfaitement le sort quatre fois consécutivement, vous obtiendrez **50 points** pour **Gryffondor**. Lancez des sorts **Flipendo** sur les **armures** et le **chaudron** pour obtenir des **Dragées** puis lancez un sort **Alohomora** sur la **bibliothèque** du centre... Un **passage secret** apparaîtra, vous permettant d'accéder à un coffre doré contenant des **Dragées**. Retournez dans la salle principale, utilisez un **Alohomora** sur le **tableau** entre les deux armures pour trouver deux coffres dorés remplis de **Dragées**. Sauvegardez grâce au **livre** près de la porte puis ouvrez la porte située derrière **Hermione**.



Alohomora !



Dans la petite pièce utilisez un **Flipendo** sur l'armure pour ouvrir le **1er passage secret (08)** et obtenir la **3e carte (Tilly Toke, N° 28)** puis retournez dans la petite pièce. Utilisez un **Alohomora** sur la **bibliothèque** en face de l'armure pour ouvrir le **second passage secret** et engagez-vous dans la salle suivante. Ouvrez le coffre doré puis utilisez un **Alohomora** sur le **miroir** pour découvrir le **3e passage secret**. Prenez la **Chocogrenouille** puis ouvrez la **porte** de la salle grâce à un **Alohomora**. Dans le **couloir** suivant ouvrez le **4e passage secret** situé derrière le tableau pour trouver un coffre noir. Retournez ensuite dans le couloir et ouvrez la seconde porte pour revenir dans la **salle principale**. Foncez droit devant vous, passez le **point de sauvegarde** puis entrez dans la salle de cours.

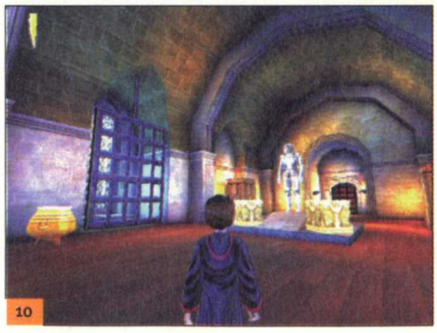
La 3e carte.

LE WINGARDIUM LEVIOSA

Le **professeur Flintwick** vous apprendra à utiliser un nouveau sort : le **Wingardium Leviosa (09)**, un sort de lévitation. Si vous réussissez correctement les 4 leçons, vous obtiendrez **50 points** pour **Gryffondor**. Suivez les indications du professeur pour passer la première salle puis suivez le couloir. Neutralisez les **deux gnomes** qui sortiront de la pièce secrète puis actionnez l'interrupteur **mural** pour ouvrir la **grille** à droite. Prenez la **1re Étoile** puis descendez les marches pour **sauvegarder**.

Le sort de lévitation.

Tout en bas de l'escalier renversez les **chaudrons** et ouvrez le **coffre**, puis pénétrez dans la **salle du chevalier (10)**. Poussez les **deux grands blocs** pour ouvrir les deux grilles et éliminez les **deux gnomes** avant d'activer les **deux interrupteurs muraux** ouvrant les **deux grilles**. Utilisez ensuite des **Leviosa** sur les deux blocs devant le chevalier et placez-les sur les interrupteurs situés derrière les grilles. L'issue au fond de la salle s'ouvrira, vous donnant accès à la **2e Étoile**. Contournez le pilier central pour arriver sur une **terrasse** où vous pourrez **sauvegarder**. Partez à gauche pour trouver la **3e Étoile** puis utilisez le **bloc** à droite sur l'**interrupteur** pour activer une **plate-forme** dans le vide. Utilisez cette dernière pour traverser la cour et atteindre la **4e Étoile**. Entrez dans la **salle circulaire**, traversez-la puis tournez à droite. Placez le **bloc** sur l'**interrupteur** pour ouvrir un **passage secret** et pénétrez à l'intérieur.



Il faut utiliser des Flipendo et des Leviosa dans cette pièce.

Actionnez l'**interrupteur à gauche** puis déverrouillez le **miroir** à droite pour faire apparaître la **cachette secrète**. Grimpez de marche en marche pour atteindre le **1er étage de la salle circulaire**. Ouvrez les **trois coffres**, prenez la **4e Carte** (**Burdock Muldoon, N° 10**) et les **Dragées** puis emparez-vous de la **4e Étoile** avant de vous laisser tomber au rez-de-chaussée. Retournez sur la terrasse pour trouver à gauche un second **interrupteur**. Placez le bloc dessus pour activer une seconde **plate-forme** puis allez chercher la **6e Étoile (11)**. Entrez ensuite dans la salle dont la porte est ouverte pour retrouver le professeur **Flintwick**. Il sera très content de votre performance et remettra **20 points** à **Gryffondor**. Une fois qu'il sera parti, utilisez le **bloc** sur l'**interrupteur** pour ouvrir un **passage secret** et récupérer les **Dragées** à l'intérieur du coffre. Sortez ensuite de la salle par la double porte.

11

Saute Harry, saute !

LE 1ER ÉTAGE

Pratiquement dès le début, une **chouette** vous déposera un **message de Hermione**. Dans la salle du message, vous apercevrez un **miroir** à gauche au-dessus d'une **bibliothèque**, montez sur les étagères et traversez le **miroir** afin de trouver un **coffre** contenant la **5e Carte** (**Adalbert Waffling, N° 24**). Retournez dans la salle précédente et entrez dans la salle circulaire afin de combattre **Peeves l'esprit frappeur (12)**. Placez-vous au centre de la pièce et attendez qu'il se matérialise pour lancer votre **Flipendo**. Une fois lancé, décalez-vous pour ne pas être touché par son attaque. Quelques coups suffiront pour qu'il disparaisse rapidement...

12

Peeves est très facile à battre.

Engagez-vous dans le seul couloir qui ne soit pas bloqué par une grille et descendez les marches. **Fred et George Weasley** sortiront d'un **passage secret** et vous échangeront la **6e Carte** (**Ulric le Follingue, N° 18**) contre **25 Dragées**. Engagez-vous dans le couloir suivant, ramassez le nouveau **message** de **Hermione** puis tournez à gauche. Vous rencontrerez **Neville Longdubat**, discutez avec lui puis frappez la **statue de chevalier** pour obtenir des **Dragées**. Retournez à l'entrée du couloir et continuez tout droit jusqu'à ce que vous aperceviez un **tableau** à droite représentant un **homme habillé de bleu ciel.** Utilisez un **Alohomora** dessus pour ouvrir un **passage secret** et obtenir quelques **Dragées**. Poursuivez l'exploration du couloir pour rencontrer les **deux sbires de Drago** puis repartez en direction de Neville. Au bout du couloir vous apercevrez un **miroir (13)**, utilisez un **Alohomora** dessus et pénétrez dans la **cachette secrète**. Tout en haut des marches, ouvrez la **porte scellée** puis récupérez la **7e Carte** (**Derwent Shimpling, N° 8**) dans le coffre en bois. Retournez dans le couloir et dirigez-vous au sommet de l'**escalier principal**. Sauvegardez après avoir récupéré les **Dragées** dans les **armures** puis descendez les marches.

13

Derrière ce miroir, le passage secret mène à la 7e carte.

Votre ennemi juré, **Drago Malefoy** entend bien vous faire mordre la poussière dès à présent ! Il vous lancera des **Pétards surprises** qui exploseront assez rapidement, ramassez-les puis lancez-les sur **Drago**. Faites attention à ce qu'ils n'explosent pas dans vos mains et ramassez la **Chocogrenouille** à la fin du combat. Passez ensuite la double porte pour sortir dans le parc du collège.

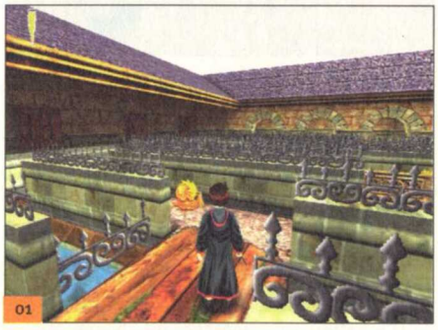
Si vous n'avez rien oublié, vous devez posséder **7 Cartes de sorciers** et **210 points** pour **Gryffondor**.

LE PARC DE POUDLARD

LES JARDINS DU PROFESSEUR CHOURAVE

Après une courte discussion avec **Hagrid le garde-chasse**, partez à gauche puis parlez avec **Hermione** qui se trouvera à l'**entrée des jardins du professeur Chourave**. Entrez dans la cour intérieure et utilisez quelques **Flipendo** sur la grande statue de **dragon** pour obtenir des **Dragées** puis passez la **porte rouge** au bout du couloir. Vous entrerez dans la **seconde cour intérieure,** des **escargots de feu** répandant des traînées de bave brûlante patrouilleront sur les trois chemins **(01)**. Pour atteindre l'autre côté de la cour vous allez devoir neutraliser les **deux escargots** de chaque chemin et actionner les **deux interrupteurs muraux** situés à chaque extrémité du chemin. Cela aura comme effet d'ouvrir le **portillon** donnant accès au chemin suivant. Traversez le **couloir** suivant puis dans le second vous trouverez sur la gauche un **point de sauvegarde**. À proximité vous trouverez un coffre métallique renfermant quelques Dragées, prenez-les puis pénétrez dans le **labyrinthe**...

Des **plantes carnivores** protègent les jardins du professeur ; pour être sûr de ne pas être touché par ces redoutables végétaux, observez bien leurs mouvements. À la **1re intersection,** prenez tout droit et suivez le chemin. Actionnez la **petite statue de dragon** pour ouvrir un **passage secret** et engagez-vous à l'intérieur pour atteindre une 3e cour intérieure. Utilisez **deux Flipendo** sur la **grande statue du dragon** pour qu'elle disperse des **Dragées**. Retournez à l'intersection, tournez à gauche puis engagez-vous dans le chemin à droite. Passez les **3 plantes carnivores** et activez la **petite statue de dragon** à droite pour ouvrir un **passage secret** dans le **mur (02)**. Entrez dans la **4e cour intérieure**, cherchez le **coffre en fer** puis uti-


01

De nouveaux ennemis : les escargots de feu.

02

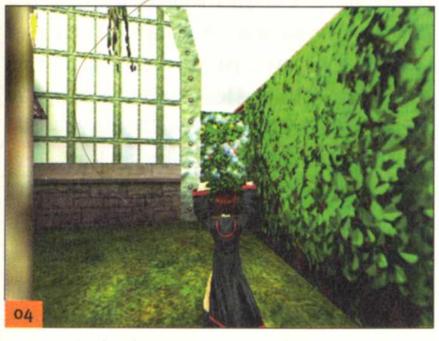
Actionnez toutes les statues que vous trouverez !

lisez un **Alohomora** sur le mur de feuilles juste en face. Un passage s'ouvrira ; traversez le **pont**, ouvrez un passage dans le **mur de feuilles** en face et neutralisez les **3 gnomes** aux pieds de la **grande statue de dragon**. Récupérez les Dragées dans les deux coffres dorés puis retournez dans le labyrinthe.

Tournez à droite puis tout de suite à gauche afin de passer devant **deux plantes carnivores côte à côte**. Vous arriverez à une **fontaine (03)**, placez le **bloc** à proximité, sur la **fontaine**, pour ouvrir une **grille** puis observez le mur de feuilles sur la gauche. Créez un **passage** grâce à un **Alohomora** pour atteindre la **seconde partie du labyrinthe**. En face de la 1re plante vous trouverez un coffre contenant des **Dragées** et une **Chocogrenouille**. Retournez sur le chemin principal et avancez jusqu'à la **petite statue de dragon**. Activez-la pour ouvrir l'accès à la **5e cour intérieure** et attaquez la **grande statue** pour obtenir des **Dragées**. Retournez à la petite statue, tournez à gauche à l'intersection et ouvrez un **passage** juste après la **plante carnivore**. Entrez dans la zone secrète et suivez le chemin pour arriver à un couloir. Derrière celui-ci, vous trouverez la **serre du professeur Chourave**.

Un passage existe dans le mur de gauche...

Fred et George Weasley apparaîtront depuis un passage souterrain, en échange de **25 Dragées** ils vous remettront la **8e Carte (Godric Gryffondor, N° 41)**. Faites maintenant face à l'**entrée de la serre** mais n'y pénétrez pas tout de suite ! Partez à droite, créez un passage dans le **mur de feuilles accolé à la serre (04)** et faites le tour du bâtiment. Vous trouverez **deux petites statues de dragon**, activez-les puis ramassez la **9e Carte (Cornelius Agrippa, N° 2)** avant d'entrer dans la **serre du professeur Chourave**.



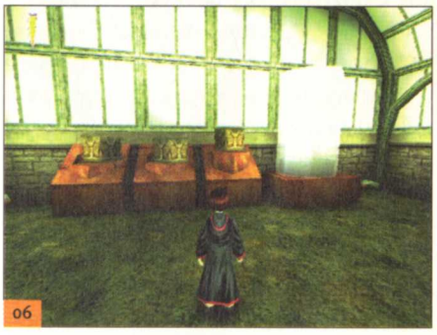
Le dernier passage secret du niveau !

L'INCENDIO

Le **professeur Chourave** vous apprendra à lancer le sort d'**Incendio**. Si vous réalisez correctement les 4 exercices, vous obtiendrez **50 points** supplémentaires pour **Gryffondor** ! Ensuite vous vous retrouverez dans la **première serre**. Détruisez tous les **buissons d'épines** pour libérer l'**interrupteur mural** puis actionnez-le. Neutralisez les **trois gnomes** qui garderont le couloir puis rendez-vous à l'entrée de la **seconde serre** afin de **sauvegarder**. Détruisez tous les **buissons d'épines** pour prendre les **Dragées** dans les 4 **coffres** puis tirez sur la **plante carnivore** pour ouvrir la porte du couloir suivant. Récupérez la **1re Étoile** puis pénétrez dans la **serre de l'Arbre**. Faites pivoter les **quatre meubles** puis actionnez les **quatre interrupteurs** pour ouvrir un passage secret. Descendez l'escalier, neutralisez les **deux gnomes** pour obtenir la **10e Carte (Norbert Dragonneau, N° 19) (05)** puis récupérez la **2e Étoile**. Remontez, **sauvegardez** puis ouvrez la porte munie d'un cadenas.

La 10e Carte et la 2e Étoile.

Dans la **serre de l'arbre géant**, un **krokante** vous attaquera. Éliminez-le puis détruisez les **5 plantes sombres** qui s'attaqueront à l'arbre. Sautez sur la branche de droite puis récupérez la **Chocogrenouille**, la **3e Étoile** ainsi que les **Dragées** avant de sortir par la porte munie d'un cadenas. Neutralisez les **deux Krocantes** dans le couloir suivant puis **sauvegardez** à l'entrée de la **serre aux escaliers**. Suivez les flèches pour entrer dans l'**arbre central** et montez à l'étage puis allez au bout des escaliers pour trouver un **interrupteur**. Actionnez-le, sautez sur la **plate-forme** à gauche et allez chercher la **4e Étoile** à la sortie de la serre. **Sauvegardez**, montez la volée de marches puis éliminez les **gnomes** gardant la **serre des tourniquets**. Détruisez les **buissons d'épines** pour libérer le **coffre** puis entrez dans la petite pièce de la **pompe à eau (06)**. Placez les **trois blocs** sur les **trois socles** de la pompe puis retournez dans la **salle des tourniquets**. Actionnez l'**interrupteur mural**, allez chercher la **5e Étoile** puis descendez les marches.



La pompe est maintenant activée.

Activez un à un les **deux interrupteurs muraux**, neutralisez les **deux gnomes** qui sortiront de leur cachette puis engagez-vous dans le couloir. À l'intersection, tournez à droite et neutralisez le **bosquet de plantes carnivores** pour atteindre un **interrupteur**. Actionnez-le, retournez à l'intersection et prenez la **6e Étoile** avant de **sauvegarder**. Détruisez les **buissons d'épines** devant les **blocs** puis poussez ces derniers pour libérer **deux interrupteurs**. Actionnez-les pour ouvrir la porte au fond de la serre et engagez-vous dans le couloir pour atteindre la **serre sombre**. Entre les deux bosquets de plantes carnivores à droite, vous trouverez un passage. Grimpez au sommet des marches, actionnez l'**interrupteur** au sommet de la tour pour ouvrir la sortie de la **serre** sombre. Retournez-vous, récupérez la **7e Étoile** puis ouvrez le **coffre doré** afin de récupérer quelques **Dragées**. Sortez de la serre sombre, suivez le couloir puis **sauvegardez** à l'entrée de la **serre-labyrinthe**.

07

La carte 47 se trouve dans le coffre.

Suivez le chemin en utilisant des **Incendio** sur les **plantes carnivores** pour atteindre **l'interrupteur**. Actionnez-le mais ne sortez pas tout de suite, engagez-vous dans le chemin à droite et montez sur le **mur de feuilles.** Vous apercevrez de l'autre côté de la serre un **coffre (07)**, allez l'ouvrir pour récupérer la **11e carte (Edgar Strougler, N° 47)** puis sortez. Prenez la **8e Étoile** puis engagez-vous dans le couloir menant à la **serre de la fontaine**. Actionnez les **4 interrupteurs** pour alimenter la **fontaine** et ouvrir la porte du fond. Au bout du couloir, vous retrouverez le **professeur Chourave** qui sera très contente de votre performance : elle accordera **20 points** supplémentaires à **Gryffondor**.

LA COURSE DE BALAI VOLANT

Discutez avec **Hagrid le garde-chasse** puis foncez en direction du collège. À l'intersection, tournez à droite et discutez avec **Neville Longdubat** : **Drago Malefoy** lui a volé son **Rapeltout** et vous êtes le seul à pouvoir le récupérer ! **Drago** vous lancera un défi et la course commencera... Un seul mot d'ordre : GAZZZZ !!! **(08)**. Suivez **Drago** et foncez-lui dessus pour abîmer son **balai volant**. Essayez de prendre tous les virages à la corde pour vous approcher du voleur en faisant attention aux **Cognards** que **Malefoy** vous lancera. Il finira par vous rendre le **Rapeltout de Neville**. Après l'avoir donné à votre ami, **madame McGonagall** la **directrice adjointe** vous apprendra que, malgré votre jeune âge, vous serez sélectionné pour le prochain **match de Quidditch** !

08

Aucune chance qu'il ne s'échappe.

LA CABANE DE HAGRID LE GARDE-CHASSE

Passez devant l'entrée principale du collège puis suivez le chemin pour entrer dans la **forêt**. Traversez **l'arbre creux** en face de vous puis poussez le **tronc d'arbre** vous bloquant le chemin grâce à un **Flipendo**. Longez la **falaise** de droite pour trouver l'**entrée d'une grotte (09)**. Ouvrez le **coffre** à l'intérieur puis suivez le chemin pour tomber sur **5 escargots de feu** et **2 Krocantes**. Neutralisez tout ce joli monde et foncez au bout de la vallée pour récupérer les **Dragées** dans le **coffre doré**. Retournez à l'entrée de la grotte puis montez sur les racines pour atteindre le sommet de la falaise. Détruisez les **buissons d'épines** puis sautez de racine en racine pour atteindre un **coffre doré**. Récupérez les **Dragées** si vous le désirez puis rendez-vous à gauche sur le chemin protégé de **trois escargots de feu**.

09

L'entrée de la grotte.

Neutralisez ces ennemis baveux pour atteindre un **point de sauvegarde**, une **Chocogrenouille** et un **arbre**. Tirez sur l'arbre pour qu'il tombe et traversez le gouffre en éliminant les **Krokantes** qui tenteront de vous faire tomber. Neutralisez l'**escargot de feu**, prenez la **Chocogrenouille** à gauche puis faites tomber le **second arbre.** Deux chemins de **troncs d'arbres coupés** seront à votre disposition. Prenez celui de gauche et contournez **l'arbre** au centre. À l'intérieur de celui-ci vous obtiendrez des **Dragées** contenues dans un **coffre**. Continuez de tronc en tronc pour atteindre un nouveau **point de sauvegarde**. Détruisez les **buissons d'épines** à gauche, activez l'**interrupteur** pour faire pivoter le tronc d'arbre creux puis utilisez-le pour atteindre deux nouveaux **buissons d'épines**. Détruisez-les, neutralisez les **plantes carnivores** protégeant le canyon suivant et atteignez **trois escargots de feu**. Neutralisez-les pour faire apparaître une **marche** à droite **(10)** et montez sur le rebord de la falaise.

Détruisez les **buissons d'épines** bloquant le chemin puis entrez dans une **première grotte**. Traversez le pont, entrez dans la **seconde grotte** et récupérez la **12e Carte (Hergo le Fou, N° 11)** dans le **coffre doré**.

10

La marche apparaît en neutralisant les trois escargots de feu.

Retournez sur le chemin principal, détruisez les **buissons d'épines** protégeant un **coffre** puis entrez dans la grotte à gauche. Ouvrez le coffre dans la salle principale puis continuez pour atteindre une **cascade (11)**. Dans le coffre vous trouverez la **13e Carte (Bowman Wright, N° 35)**, retournez ensuite sur le chemin principal puis partez en direction de la **cabane de Hagrid.**

11

Superbe décor, non ?

LES GRAINES DE FEU

Après la discussion avec **Hagrid** vous vous retrouverez dans le jardin. Passez le petit **portail** en face de vous pour entrer dans le complexe des grottes à la recherche de **21 graines de feu**. Suivez le chemin, éliminez le **Krokante** puis les **deux escargots de feu**. Continuez à suivre le chemin pour entrer dans la **1re grotte**. Débarrassez-vous du **krokante** qui foncera sur vous puis montez sur le bloc pour atteindre celui au centre de la salle. Tournez-vous à gauche et ouvrez le **passage secret** grâce à un **Alohomora**. Récupérez les **Dragées** dans le coffre puis foncez en direction de la **Chocogrenouille**. Suivez la corniche longeant les cascades en vous débarrassant des **escargots de feu** et entrez dans la **seconde grotte**. Sautez de pierre en pierre pour atteindre le **point de sauvegarde** puis activez les **premiers engrenages** pour ouvrir la porte de gauche. Juste après ouvrez le **passage secret** à

droite et suivez le chemin. Neutralisez l'**escargot de feu**, récupérez les **Dragées** dans le coffre de la pièce du fond **(12)** puis activez les **engrenages** pour revenir au niveau des premiers engrenages.

12

Les engrenages ouvrent la porte à droite.

Partez en direction de la flèche pour atteindre la **rivière**. Sautez de plate-forme en plate-forme pour arriver dans une **petite cave** où se trouve une **Chocogrenouille**. Sortez par la seconde issue, tournez à gauche et laissez-vous tomber sur les plates-formes pour atteindre le **niveau inférieur de la petite cave**. Récupérez la **14e Carte (Morgane, N° 17)** posée au sol puis activez les **engrenages** pour remonter au niveau supérieur. Ressortez, faites tomber l'arbre pour traverser la **rivière** puis sautez en direction de la **cascade**. Sauvegardez, traversez le **rideau d'eau** puis poussez 2 fois le **1er rocher** pour libérer un passage secret. À l'intersection poussez le **rocher de gauche** pour obtenir des **Dragées** et une **Chocogrenouille**. Poussez le **rocher de droite** puis un autre rocher pour atteindre le **1er buisson ardent (13)**. Utilisez un **Flipendo** pour faire tomber **trois graines de feu** (3/21) puis attendez qu'elles refroidissent avant de vous en emparer. Une porte s'ouvrira ensuite vous permettant de poursuivre votre aventure.

13

Le 1er buisson ardent.

Neutralisez le Krokante qui apparaîtra pour vous retrouver dans la **seconde partie de la seconde grotte**. Sautez sur la plate-forme de gauche puis sauvegardez. Dans la nouvelle grotte qui s'ouvrira vous apercevrez une **cascade** à droite. Sautez de pierre en pierre pour l'atteindre, traversez le **rideau d'eau** et utilisez un **Flipendo** sur le **2e buisson ardent**. Ramassez les **graines de feu** (6/21) puis sortez de la salle. Sautez de pierre en pierre pour atteindre la corniche à gauche et suivez-la pour apercevoir une autre cascade sur la droite. Traversez-la pour trouver le **3e buisson ardent**, ramassez les **graines de feu** (9/21) puis ouvrez le **passage secret** à droite. Prenez les **Dragées** dans le coffre puis retournez dans la grotte des cascades. Tournez à droite pour atteindre la **flèche** mais n'allez pas dans le sens qu'elle indique ! Tournez à gauche pour atteindre le **4e buisson ardent**, ramassez les **graines** (12/21) puis retournez à la **flèche**. Poussez le rocher en face de vous pour qu'il détruise le mur donnant accès à la **salle de la Tortue (14)**.

14

Une tortue recouverte de pierres précieuses ?

Utilisez des **Flipendo** pour pousser la **tortue** dans le puits sans fond puis montez les marches à droite afin de **sauvegarder**. Entrez dans l'**arène des plantes carnivores**, ouvrez le **passage secret** juste après les plantes à gauche et engagez-vous dans le couloir. Utilisez un **Flipendo** sur les **engrenages** pour retournez dans la **salle de la tortue** puis remontez dans l'**arène des plantes carnivores**. Récupérez la **Chocogrenouille** à gauche puis pénétrez dans le couloir suivant. Neutralisez les **plantes carnivores**, tirez sur le **5e buisson ardent** et ramassez les **graines** (15/21) avant de sortir par le second couloir. Ramassez la **Chocogrenouille** dans la **salle du wagonnet** puis **sauvegardez** à l'entrée de la **grotte des stalactites**. Tirez sur les **trois premières stalactites** pour vous faire un passage jusqu'à la **flèche**. Tournez-vous vers la droite, tirez sur la **stalactite** vous faisant face et allez prendre les **Dragées** dans la petite cave. Retournez à la **flèche**, entrez dans la **cave du 6e buisson ardent (15)** et ramassez les **graines** (18/21) avant de ressortir.

15

Le 6e buisson ardent.

Tournez à droite, faites tomber **deux stalactites** puis débarrassez-vous des **deux escargots de feu**. Entrez dans la **grotte de la seconde tortue** et tirez-lui dessus pour qu'elle tombe dans l'eau. Sautez en direction des **deux blocs de gauche** et pénétrez dans le **petit tunnel** qui vous mènera dans une grotte toute en longueur. Sautez de pierre en pierre en neutralisant les deux escargots de feu puis récupérez les **Dragées** dans la salle du fond. Activez les **engrenages** pour ouvrir la porte à gauche et lancez-vous dans le couloir en face. À l'intersection tournez à droite afin de récupérer les **3 dernières graines de feu** (21/21) sur le **7e buisson ardent** puis retournez à l'intersection. Poussez le **bloc de pierre** obstruant le couloir et suivez-le pour atteindre la sortie des grottes. **Hagrid** sera tellement heureux que vous lui apportiez toutes les graines de feu qu'il vous donnera la **15e Carte (Salazar Serpentard, N° 48)**. Ramassez-la puis entrez dans la cabane du garde-chasse pour assister à la naissance du **bébé dragon (16)**. **Hagrid** vous remettra aussi la **Flûte**.

16

Norbert, un dragon norvégien à crête !

LE 1ER MATCH DE QUIDDITCH

Le match opposant **Gryffondor** et **Serpentard** commencera tout de suite après la naissance de **Norbert** ! Vous allez être l'**attrapeur des Gryffondor**, votre rôle est d'attraper le **Vif d'or** avant vos adversaires. Des Cognards seront à votre poursuite pour compliquer l'affaire ! Repérez le **Vif d'or**, restez le plus possible dans sa **traîne (17)** pour remplir la **barre en bas à gauche de l'écran** puis appuyez sur la **touche de saut** pour vous en emparer et remporter le match !

17

Le Vif d'or porte bien son nom !

Si vous n'avez rien oublié, vous devez posséder **15 Cartes de sorciers** et **280 points** pour **Gryffondor**.

LE LUMOS ET LES CACHOTS

VISITE COMPLÈTE DU 1ER ÉTAGE

Hermione vous félicitera de votre superbe victoire sur la **maison Serpentard** durant le **match de Quidditch** ! Elle vous apprendra aussi qu'il se passe de drôles de choses dans le couloir du second étage (étage interdit), une seule chose à faire : vous y rendre... Discutez avec les 3 élèves au pied de l'escalier pour apprendre que **Ron** vous attend au 2e étage. Montez les marches, prenez le couloir à droite ou à gauche, cela n'a pas d'importance, votre objectif est de retourner dans le **hall du 1er étage** où vous avez combattu **Peeves**. Vous apercevrez **Fred** et **George Weasley** dans le couloir en face mais laissez-les tranquilles pour le moment. Engagez-vous dans le couloir de droite et cherchez la **bibliothèque**. Utilisez un **Alohomora** sur la **1re étagère** à droite et récupérez les **Dragées** contenues dans le coffre. Allez ensuite au bout de la pièce et entrez dans la **grande salle (01)**.

01

L'interrupteur se trouve derrière l'étagère au fond de la pièce.

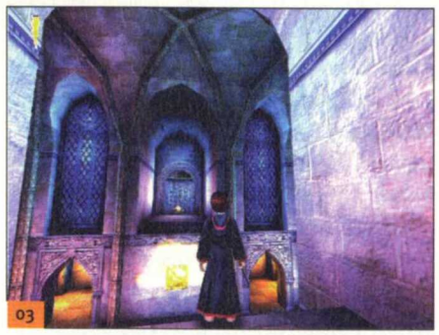
Placez-vous sur le **tapis** au centre de la salle et utilisez un **Alohomora** pour ouvrir l'**étagère** du fond. Actionnez l'**interrupteur** avec un **Flipendo** pour faire descendre le **tapis** et trouver un autre **coffre**. Prenez les **Dragées** à l'intérieur puis sortez de la **bibliothèque**. Tournez à droite pour atteindre la pièce du **point de sauvegarde** et actionnez l'**armure de chevalier** pour pénétrer dans le 3e **passage secret**. Vous y trouverez deux coffres remplis de **Dragées** mais aussi **5 gnomes** dans la salle au bas, alors faites attention. Retournez dans la **salle du point de sauvegarde** et engagez-vous dans le couloir de droite. Ouvrez la 1re porte à droite, entrez dans une pièce munie d'une **cheminée** et actionnez l'**étagère** qui lui fait face. Utilisez l'**interrupteur** pour activer le **tableau** et prendre les **Dragées** cachées dans le coffre. Sortez du passage secret et approchez-vous de la cheminée pour que **Fred** et **George** sortent de celle-ci. Échangez-leur **25 Dragées** contre la 16e **Carte** (**Bertie Crochue, N° 69**) (02) puis retournez dans la **salle du point de sauvegarde**. Sauvegardez puis montez les escaliers jusqu'au 2e étage.

02

Le célèbre Bertie Crochue !

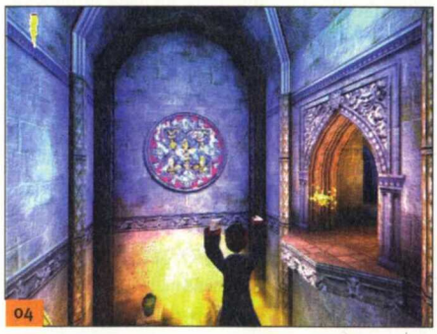
LE LUMOS

Le **professeur Rogue** sortira du **couloir interdit** puis disparaîtra dans un passage secret. Suivez vos amis au second cours de défense contre les forces du mal du **professeur Quirrell** pour apprendre un nouveau sortilège : le maléfice de **Lumos**. Si vous réalisez correctement les 4 sauts, vous obtiendrez **50 points** supplémentaires pour **Gryffondor** et l'exercice spécifique commencera. En utilisant un **Lumos** sur la **gargouille** que le professeur vous indiquera, vous ferez apparaître une **marche lumineuse** pour traverser le gouffre et récupérer la **1re Étoile**. Entrez dans la **grande salle aux vitraux bleus** et actionnez l'**interrupteur** à gauche pour ouvrir les deux grilles juste à côté. Tirez sur la **gargouille** pour faire apparaître un **pont lumineux** dans la salle aux vitraux bleus puis sortez. Actionnez l'**interrupteur** de droite, passez une des deux grilles qui se révéleront et entrez dans une sorte de **chapelle**. Tirez sur la **gargouille** au fond de la pièce pour faire apparaître **quatre marches lumineuses**. Sautez de marche en marche pour atteindre le 1er étage puis rendez-vous au **pont lumineux (03)**.


03

Les Lumos créent des marches virtuelles !

Traversez le pont, récupérez la 2e **Étoile** puis suivez le couloir. Tirez sur la **gargouille** au bout de ce dernier pour faire apparaître **3 nouveaux ponts lumineux** puis sauvegardez. Rendez-vous sur le 3e pont, tirez sur le **vitrail** devant vous et pénétrez dans le **passage secret** contenant la 17e **Carte** (**Cassandra Vablatsky, N° 37**) (04). Sortez, sautez sur le pont puis engagez-vous dans le couloir à gauche où se trouve la 3e **Étoile**. Vous arriverez dans la salle du pont gothique, passez sous les arches et placez le **bloc** sur l'**interrupteur** pour libérer la **gargouille**. Tirez sur la créature pour l'animer et faire apparaître une **marche lumineuse** à l'autre bout de la salle. Utilisez celle-ci pour monter au 1er étage puis traversez le pont. Tournez à gauche, activez la **gargouille** à droite puis retournez-vous. Sautez sur la **marche lumineuse** qui sera apparue et foncez en direction de l'autre gargouille pour l'activer. Un **pont lumineux** apparaîtra près de la 3e **Étoile**, activez l'**interrupteur** à gauche pour ouvrir la grille puis traversez une nouvelle fois le **pont gothique.** Utilisez le **pont lumineux**, récupérez l'**Étoile** puis engagez-vous dans le couloir suivant.


04

Le passage secret contenant la Carte.

Sauvegardez à l'entrée de la **salle aux vitraux roses** puis allez récupérer la 5e **Étoile**. **Peeves** apparaîtra et vous devrez une nouvelle fois le battre pour que les grilles qui vous bloquent se relèvent. Faites le tour de la salle, allez chercher la **Chocogrenouille** puis utilisez un **Alohomora** sur le fond de la pièce. Un **passage secret** s'ouvrira vous permettant d'obtenir de nouvelles **Dragées**. Sortez, passez la porte fermée puis sauvegardez dans la salle du gouffre. Activez la **gargouille** à droite pour créer une **marche lumineuse** au centre du trou puis utilisez-la pour accéder au couloir de gauche. Neutralisez le **Krokante** qui vous attaquera puis activez la **gargouille** à gauche, créant ainsi une **marche lumineuse** dans le couloir de droite. Rendez-vous à cette marche mais ne l'utilisez pas tout de suite. Récupérez la **Chocogrenouille** à droite puis entrez dans la **salle des coffres**. Prenez les **Dragées** contenues dans les coffres, descendez les escaliers et neutralisez un nouveau **Krokante**. Tournez à gauche, entrez dans la **salle du pilier** et contournez-le. Prenez la 6e **Étoile**, la **Chocogrenouille** et les **Dragées** dans la salle du Serpentard puis ouvrez la porte scellée. Actionnez l'**interrupteur** pour activer un pont en pierre puis retournez à la dernière **marche lumineuse**.

05

Nick Quasi-sans-tête, le fantôme de Gryffondor.

Au 1er étage vous rencontrerez **Nick Quasi-sans-tête (05)**, tournez à gauche, traversez le **pont en pierre** et activez la **gargouille**. Retournez sur le pont, tournez à gauche et **sauvegardez** à l'entrée de la **salle du pilier**. Dans le couloir de gauche vous trouverez une **Chocogrenouille** et des **Dragées** dans le couloir de droite mais le plus intéressant se trouve autour du pilier : sautez sur la **marche lumineuse** pour atteindre le **professeur Quirrell** qui accordera **20 points** à **Gryffondor** pour votre prestation.

LE COURS DE POTIONS

Vous serez de nouveau dans les couloirs du 1er étage du collège, engagez-vous dans le couloir en face jusqu'à ce que vous soyez interpellé par les **frères Weasley (06)**. Échangez-leur la **18e Carte (Ignatia Wildsmith, N° 62)** en échange de **25 Dragées** puis descendez dans le **hall d'entrée** afin de retrouver **Ron**. Descendez l'escalier, tournez à gauche et ouvrez le coffre au pied du mur. Récupérez la **19e Carte (Gifford Ollerton, N° 57)** puis passez la porte où Ron s'est engouffré pour pénétrer dans la **cave du collège**. Descendez tous les escaliers, entrez dans le cours du **professeur Rogue** et ne vous étonnez pas qu'il vous retire **5 points** pour votre retard !

06

Fred et George possèdent encore une Carte.

Pour créer la **potion de soins Wiggenveld**, le **professeur Rogue** a besoin d'**Écorce de Sorbier**, de **Moly**, de **Dictame** et de **Mucus de Veracrasse** et c'est à vous d'aller chercher tous les ingrédients ! Traversez la salle des chaudrons et engagez-vous vers le Dictame. Le pont s'écroulera sous votre poids, vous envoyant au fin fond des cachots... Avancez, **sauvegardez** puis contournez l'endroit où est emprisonné un **petit bloc**. Sautez au-dessus du trou et poussez les **deux grands blocs** dans le trou pour ouvrir les **grilles** autour du **petit bloc**. Poussez ensuite ce dernier vers le fond de la pièce pour atteindre la **corniche (07)**. Récupérez le **Moly**, puis placez-vous au centre de la salle suivante. Actionnez l'**interrupteur** pour que le **bloc** s'élève vers le niveau suivant.

07

Le 1er ingrédient, le Moly, est au sommet de cette corniche.

Montez l'escalier, **sauvegardez** puis arrêtez-vous à l'entrée de la salle suivante. Actionnez l'**interrupteur** à gauche pour mettre en mouvement les **plates-formes** puis rendez-vous sur la **seconde plate-forme**. Tournez-vous à droite pour apercevoir un **interrupteur** en bas à droite. Actionnez-le pour ouvrir le **passage secret** en face et récupérer la **20e Carte (Elladora Ketteridge, N° 49)** avant d'ouvrir la grille scellée. Activez l'**interrupteur**, entrez dans le **passage secret** qui s'ouvrira à gauche puis placez-vous au centre de la petite salle. Activez l'**interrupteur mural** pour monter puis activez le **second interrupteur mural** pour ouvrir un passage et revenir sur la seconde plate-forme. Tournez à gauche, prenez la **1re Étoile** puis ouvrez la **grille scellée** en face de vous. Montez sur la **plate-forme mouvante** puis **sauvegardez**. Sur la gauche, vous apercevrez **quatre plates-formes en lévitation**, sautez de bloc en bloc sans vous arrêter puis actionnez l'**interrupteur mural** pour activer une **plate-forme mouvante**. Ouvrez la grille scellée, sautez sur la **plate-forme** et activez un nouvel **interrupteur mural**. Ouvrez une autre **grillée scellée** puis sauvegardez. Tournez-vous à droite, sautez de plate-forme en plate-forme sans vous arrêter pour atteindre la **2e Étoile (08)** puis engagez-vous dans le couloir suivant.

08

Ces plates-formes disparaîtront sous vos pas ! Prudence...

Le **fantôme du Baron Sanglant** apparaîtra, allez au bout du couloir et attendez que la **grille** se lève (au passage du Baron) pour vous jeter dans la **salle au pilier**. Ouvrez les **deux coffres**, sortez de la salle et tournez à gauche pour entrer dans la **salle des gnomes**. Neutralisez les **6 gnomes** puis utilisez **deux Flipendo** sur la **statue de dragon** pour obtenir des **Dragées**. Récupérez la **Chocogrenouille** dans une des niches puis entrez dans la pièce suivante pour récupérer le **2e ingrédient : l'Écorce de Sorbier**. Entrez dans la salle des interrupteurs et placez le bloc sur l'interrupteur permettant de libérer un second bloc. Placez le **bloc libéré** sur l'**interrupteur** permettant de libérer le **3e interrupteur** puis utilisez le 1er bloc pour enfoncer l'interrupteur libéré. La **grille** au fond de la pièce s'ouvrira, vous donnant accès à la seconde partie des cachots.

09

La salle de la tour... redoutable !

Avancez dans la **salle de la tour (09)** et tournez-vous à droite. Passez de plate-forme en plate-forme pour atteindre le **point de sauvegarde** en faisant attention à votre tempo ! Utilisez un **Lumos** sur la **gargouille** dans le renfoncement pour faire apparaître **trois marches lumineuses** en direction de la **3e étoile** puis allez la chercher. Entrez dans la **tour**, actionnez l'**interrupteur** à gauche pour soulever la **cage** protégeant le Mucus puis retournez au **point de sauvegarde**. Continuez à progresser de plate-forme en plate-forme pour atteindre un autre **point de sauvegarde** ainsi qu'une **seconde gargouille**. Activez-la, sautez sur les **deux marches lumineuses** et entrez dans la **tour** pour prendre le **Mucus de Veracrasse (10)**. Poursuivez votre chemin, longez la **corniche** puis placez-vous au centre de la **petite dalle** avant d'activer l'**interrupteur** à proximité...

10

Le 3e ingrédient de la potion de soin.

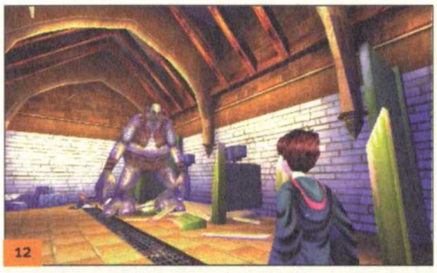
Actionnez l'**interrupteur** qui vous fera face pour mettre en mouvement un **bloc en lévitation**. Sautez dessus, puis engagez-vous dans le couloir pour sauvegarder. Montez les marches à droite pour atteindre une salle où le **fantôme du Baron Sanglant** fera encore son apparition. Allez à gauche, attendez que le **Baron** vous ouvre la grille puis ouvrez la **grille scellée** à gauche pour obtenir des **Dragées**. Attendez le **Baron** pour sortir de la prison puis contournez-la pour pénétrer dans un petit couloir où se trouvera une **gargouille**. Activez-la pour faire apparaître une **marche lumineuse** dans la salle suivante. Traversez-la grâce à la marche et suivez le couloir afin de trouver une **seconde gargouille**. Activez-la et entrez dans la salle suivante où **deux marches lumineuses** seront en mouvement. Utilisez-les pour traverser la salle puis sauvegardez. Suivez le couloir, et attendez que le **Baron Sanglant** vous ouvre la grille pour atteindre la **statue d'un dragon**. Actionnez-la pour ouvrir un **passage secret (11)** et prendre la **21e Carte (Hengist de Woodcroft, N° 96)**. Retournez dans le couloir, attendez que le **Baron** ouvre de nouveau la grille puis tournez à gauche. Laissez-vous tomber dans la **prison** puis poussez le **bloc** de l'autre côté de la pièce. Montez, afin de sortir de la prison et allez prendre le **Dictame** en face de vous. Sortez ensuite par la droite pour retrouver la **salle aux chaudrons,** où vous attend le **professeur Rogue**. Celui-ci sera mécontent de votre nouveau retard et **retirera encore 3 points à Gryffondor** ! Comme le cours est terminé et qu'il n'y a plus personne, **Harry** décidera de retourner dans le **hall d'entrée de Poudlard**.

11

La 21e Carte !

LE TROLL

Dès votre arrivée, **Ron** vous indiquera qu'un **Troll** est en train de tout dévaster sur son passage et qu'il menace **Hermione** ! Suivez **Ron** pour pénétrer dans le couloir menant aux toilettes des filles. Le **Troll** apparaîtra et vous devrez vous sauver. Essayez d'anticiper vos sauts en suivant les **Dragées**. Juste avant les toilettes des filles **sauvegardez** puis entrez dans la pièce pour affronter le monstre. Pendant que **Ron** utilise son sort de **Wingardium Leviosa** pour faire tomber sa massue sur la tête du Troll, utilisez vos sorts de **Flipendo** pour détruire les objets qu'il vous lancera **(12)**. Placez-vous à côté de **Ron** pour le protéger. Lorsque la **Massue** le touchera, le **Troll** s'évanouira et vous pourrez sauver **Hermione**.


12

Pas commode ce Troll !

LE 2E MATCH DE QUIDDITCH

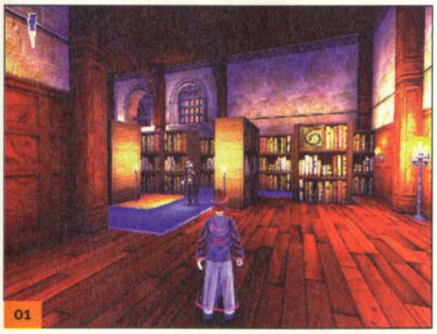
Le match opposant **Gryffondor** et **Serdaigle** commencera tout de suite après la bataille contre le **Troll** ! Vous serez toujours l'**attrapeur des Gryffondor,** votre rôle consiste à attraper le **Vif d'or** toujours avant vos adversaires. Des **Cognards** seront à votre poursuite pour compliquer l'affaire. Repérez le **Vif d'or**, restez le plus possible dans sa **traîne** pour remplir la **barre en bas à gauche de l'écran** puis appuyez sur la **touche de saut** pour vous en emparer et remporter une fois de plus le match ! **Hagrid** acceptera de vous remettre **Norbert** pour lui rendre sa liberté puis **Harry** obtiendra une **Cape d'invincibilité** pour Noël.

Si vous n'avez rien oublié, vous devez posséder **21 Cartes de sorciers** et **347 points** pour **Gryffondor**.

LA TOUR

LA LIBÉRATION DE NORBERT

Grâce à la **Cape magique**, **Harry** espère qu'**Argus Rusard** et **Miss Teigne** ne le verront pas lors de son exploration vers le sommet de la tour... En arrivant dans la **1re bibliothèque bleue** (rapport aux tapis...), **Rusard** sera alerté par votre arrivée. Laissez-le prendre un peu d'avance puis montez sur la **dernière étagère** grâce à l'**escabeau**. Attendez qu'il ait le dos tourné pour lancer un sort d'**Alohomora** sur la **porte scellée** puis attendez qu'il s'en écarte pour passer dans le couloir suivant. Utilisez le point de sauvegarde à gauche, montez l'escalier puis ouvrez la **porte scellée** pour passer dans la **2e bibliothèque bleue**. Actionnez l'**interrupteur** que vous apercevrez à gauche puis montez sur l'étagère à droite grâce à l'**escabeau**. Ramassez toutes les **Dragées** puis activez l'**interrupteur mural** situé au bout du tapis pour ouvrir la porte au fond de la pièce. Attendez que la voie soit libre et engagez-vous dans le couloir suivant. Sauvegardez puis pénétrez dans la **3e bibliothèque bleue (01)**.


01

Une multitude d'interrupteurs se trouvent dans cette bibliothèque.

Suivez le tapis à gauche et ouvrez la **porte scellée**. Entrez dans la petite pièce puis attendez que **Rusard** reparte pour actionner l'**interrupteur mural**. Maintenant que la **1re grille** est ouverte, sortez de la petite pièce, allez à droite et activez l'**interrupteur** situé dans la dernière étagère à droite. Le meuble s'inclinera vous permettant de monter sur les **étagères**. Récupérez les **Dragées** puis passez la grille ouverte pour trouver un **second interrupteur**. La **grille** protégeant la **porte scellée** s'ouvrira et vous pourrez lancer un **Alohomora** en étant positionné sur l'étagère juste en face. Attendez que **Rusard** se remette à patrouiller pour activer l'**interrupteur**. La seconde grille s'ouvrira, remontez sur les étagères puis entrez dans le couloir. Actionnez l'**interrupteur** à droite afin d'ouvrir la **grille** qui bloque l'accès de la **bibliothèque verte** puis pénétrez à l'intérieur quand **Rusard** n'en bloquera plus l'accès. Utilisez l'**interrupteur** à droite, retournez dans la **bibliothèque bleue** puis remontez sur les étagères. Dans le couloir une **grille** protégeant une **gargouille (02)** se sera levée, en utilisant un **Lumos** dessus vous ferez apparaître **trois marches lumineuses** dans la **bibliothèque verte**.

02

Toujours aussi lumineuses ces gargouilles !

Utilisez ces **marches** pour atteindre la **bibliothèque rouge**. Au bord du balcon, regardez vers le bas et lancez un **Flipendo** sur l'**interrupteur** que vous apercevrez. Descendez au rez-de-chaussée, activez la **gargouille** située dans le renfoncement puis remontez jusqu'au balcon de la **bibliothèque rouge**. Utilisez les trois nouvelles marches lumineuses pour monter jusqu'au **second balcon**. Traversez la **bibliothèque verte**, activez une autre **gargouille** puis retournez dans la **bibliothèque rouge** pour atteindre le **dernier balcon** où se trouve une **Dragée**. Suivez le couloir pour arriver tout en haut d'un **couloir bleu**, laissez-vous tomber sur le tapis et ouvrez le **coffre** au pied du **vitrail** représentant un magicien vêtu d'une tunique violette **(03)**. Récupérez la **22e Carte (Helga Poulsouffle, N° 72)** puis retournez-vous pour activer l'**interrupteur mural**. Tournez à droite pour revenir dans la **bibliothèque rouge** et remontez tout en haut du **couloir bleu**. Traversez-le en utilisant les **deux marches lumineuses** puis ouvrez la **porte scellée** à droite.

03

Ce magicien veille sur la 22e carte.

Sauvegardez, utilisez un **Alohomora** sur le **tableau** en face et récupérez les **Dragées** dans le coffre. Sortez du **passage secret**, tournez à droite et pénétrez dans la **tour**. Sautez de marche lumineuse en marche lumineuse pour atteindre le palier où patrouillera **Rusard**. Attendez qu'il s'écarte de la pièce du fond pour y entrer et activez l'**interrupteur** à droite. Le **pont** pivotera et **Rusard** passera de l'autre côté. Approchez-vous lentement pour que **Peeves** fasse une apparition **(04)** puis détruisez un des pots pour que **Rusard** se jette dessus. Le chemin étant libre, foncez en direction des **escaliers** en face de vous pour atteindre le **sommet de la tour**. **Harry** remettra **Norbert** à des amis des **frères Weasley** pour qu'ils le ramènent en Roumanie. Il est maintenant temps que notre apprenti-sorcier sorte de cette tour sans être découvert par **Rusard** !

04

Peeves dans toute sa splendeur.

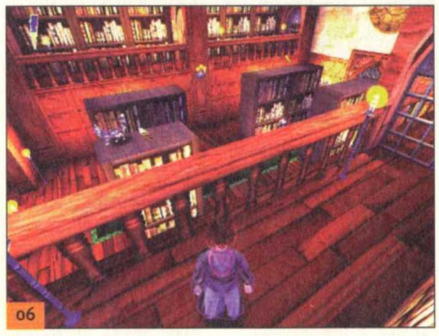
RUSARD ET MISS TEIGNE

Argus Rusard ne sera vraiment pas content, il traversera à nouveau le pont et y retrouvera sa chatte **Miss Teigne**. Suivez-le, ouvrez la **porte scellée** puis suivez le **couloir vert** pour arriver dans la **1re bibliothèque verte**. Maintenant, deux paires d'yeux scruteront vos moindres mouvements, donc prudence... Activez l'**interrupteur** situé sur la première étagère pour la faire basculer puis montez à l'étage. Suivez **Miss Teigne**, puis traversez la bibliothèque en sautant d'étagère en étagère. Passez dans la salle à l'escalier et descendez ce dernier pour atteindre une porte scellée. Ouvrez-la, pénétrez dans la **bibliothèque bleue** et sauvegardez dès votre entrée. Tournez à droite, passez sous les **arches**, entrez dans la **bibliothèque rouge** puis passez sous les **arches** à droite pour atteindre une **petite bibliothèque**. Actionnez l'**interrupteur** dans l'étagère à côté de la table **(05)** puis grimpez à l'étage.

05

La seule issue se trouve à l'étage...

Nick Quasi-sans-tête apparaîtra puis vous félicitera, suivez-le pour revenir dans la **bibliothèque rouge**. Montez sur le rebord du **balcon**, tournez-vous à gauche pour apercevoir **Nick** puis sautez sur l'**étagère** entre vous deux pour le rejoindre. En suivant le couloir vous arriverez dans la **bibliothèque bleue**, tournez-vous à droite pour voir **Nick** et utilisez les étagères pour le rejoindre. Le couloir suivant vous amènera une nouvelle fois dans la **bibliothèque rouge**. Sautez d'étagère en étagère pour rejoindre **Nick** situé en face de vous puis engagez-vous dans le couloir pour entrer dans la **bibliothèque verte**. Observez les déplacements de **Rusard** et de **Miss Teigne (06)** puis traversez la salle en sautant d'étagère en étagère. Tournez à droite, allez au bout du balcon puis retraversez la salle pour suivre **Nick**. Vous arriverez dans une **salle avec un grand escalier**, descendez-le puis passez la porte scellée pour pénétrer dans un couloir en pierre.



06

Observez vos ennemis puis suivez Miss Teigne.

Ouvrez la **porte scellée** à gauche pour entrer dans une grande **salle gothique**. Approchez-vous du **Miroir du Rised** pour que le **professeur Dumbledore** apparaisse et lui donne quelques explications. Une fois de nouveau dans le **couloir de pierre**, ouvrez la **porte scellée** à droite pour revenir dans la **salle de l'escalier**. Montez les premières marches puis utilisez un **Alohomora** sur les étagères en face de vous pour ouvrir un **passage secret**. Au bout du couloir de pierre, traversez le **miroir** à gauche pour trouver un **coffre** puis retournez dans le couloir pour **sauvegarder**. Revenez sur vos pas, tournez à droite puis ouvrez la **porte scellée** que vous trouverez à droite. Entrez dans une **autre bibliothèque** et aidez-vous des étagères pour monter au 1er étage. Ouvrez la porte scellée menant au **grand hall de pierre**. Au fond de ce hall se trouve une **double porte bloquée par deux énormes contrepoids (07)**.

07

La sortie de la tour !

De chaque côté du **grand hall** vous trouverez deux salles plus petites contenant un **bloc** et une **balance (08)**. Utilisez un sort de **Wingardium Leviosa** sur **chaque bloc** pour les placer sur les **balances** et faire remonter les **contrepoids** bloquant la sortie du grand hall. Faites attention à ne pas vous faire repérer par **Rusard** et **Miss Teigne** puis attendez qu'ils se placent tous les deux devant la double porte. Approchez-vous de la porte pour que **Peeves** fasse encore une apparition remarquée et que **Rusard** se jette à sa poursuite. Ensuite, au centre de la pièce, brisez **un des pots** accolés aux murs pour que **Miss Teigne** accoure vers les débris pendant que vous foncerez en direction de la sortie. En arrivant dans le couloir suivant, les **frères Weasley** feront encore une arrivée remarquée. Placez-vous à côté d'eux pour pénétrer dans leur **réserve cachée de Dragées** et échangez-en-leur 25 contre la **23e Carte (Rowena Serdaigle, N° 82)**. Remontez ensuite sur le **monte-charge** pour sortir du repaire des frères Weasley et terminer ce niveau en descendant l'escalier au bout du couloir.

08

Il va falloir faire le poids...

LA PIERRE PHILOSOPHALE

LE TOUFFU

Une fois dans le **couloir interdit**, sauvegardez puis ouvrez le **coffre** que vous verrez à droite. Récupérez la **24e Carte (Roderick Plumpton, N° 83)** et rejoignez **Hermione** et **Ron** au bout du couloir. Vous ferez face à une sorte de cerbère (un chien à 3 têtes) appelé le **Touffu (01)**. Pour le battre il n'existe qu'une seule façon : utilisez la **Flûte** que **Hagrid** vous a remis (à la naissance de Norbert) pour endormir les 3 têtes ! Une fois débarrassé de ce monstre, sautez dans le passage qu'il aura libéré.

LE FILET DU DIABLE

Ron et **Hermione** seront prisonniers d'une plante appelée le **Filet du Diable (02)** ! Pour les délivrer, rien de plus simple. Utilisez des **Alohomora** sur les plantes retenant vos amis en évitant les **tentacules** qui essaieront de vous attraper. Si le besoin s'en fait sentir n'hésitez pas à tirer sur les **tentacules** pour les faire reculer.

01

Gentil le chien-chien, gentil...

LES CLÉS VOLANTES

Une nouvelle fois vous allez devoir effectuer des acrobaties avec votre **Balai volant**. Le but est d'attraper la **Clé Vive d'or** en évitant les **clés volantes** qui se jetteront sur vous ! Restez le plus possible près de la **Clé (03)** pour remplir la barre en bas à gauche de l'écran puis saisissez-la dès que possible.

02

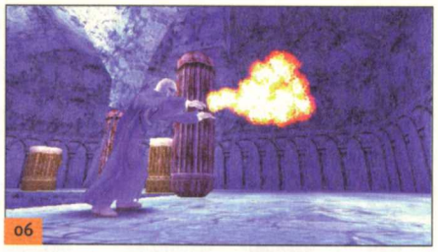
Vos amis sont dans de sales draps !

L'ÉCHIQUIER GÉANT

Suivez **Hermione**, **sauvegardez** puis discutez avec **Ron**. Comme il sera blessé, vous devrez prendre sa place sur l'**échiquier (04)**. Le but étant de faire combattre les pièces restantes entre elles pour qu'elles se détruisent. Ne vous inquiétez pas, en quatre coups elles seront mat. Montez sur la **case**

Vos êtes un champion, ne l'oubliez pas !

À nous deux, Quirrell !



Voldemort, alias le professeur Quirrell.

blanche, passez sur la **case bleue en face** puis sur la **case bleue en haut à droite**. Il ne restera plus qu'à vous positionner sur la **case blanche à droite** pour remporter la partie. Passez ensuite la porte en compagnie d'Hermione.

Voici vos 4 déplacements.

L'AFFRONTEMENT FINAL

Le **professeur Quirrell** est possédé par **Voldemort (06)** ! Ses attaques sont redoutables : une **série de 5 sorts verts** et un **sort vert à tête chercheuse** ! Cachez-vous derrière les **piliers** soutenant la voûte et attendez que **Voldemort** soit bien derrière. Lancez un **Flipendo** sur le **pilier** pour qu'il tombe sur votre ennemi puis recommencez 4 fois. Le dernier pilier explosera et le combat s'intensifiera. Approchez-vous du **miroir**, passez derrière ce dernier et utilisez un **Flipendo** pour le faire pivoter. Positionnez-vous de façon à ce que les **tirs de Voldemort** se reflètent dans le miroir et touchent votre ennemi. Une fois qu'il aura été touché à 4 reprises la bataille sera terminée...

Après que **Dumbledore** aura soigné Harry, **Ron** donnera la **25e carte (Harry Potter, N° 100)** à notre héros. Lors de la cérémonie de la Coupe des Maisons, les **Gryffondor** gagneront **60 points** supplémentaires pour avoir battu Quirrell et son maître diabolique ! La **Maison des Gryffondor** totalisant **407 points** passera devant la **Maison des Serpentard** (389 points) et remportera la **Coupe des Maisons**. Vous verrez ensuite pourquoi **Fred et George Weasley** avaient besoin de tant de **Dragées surprises**, le **professeur Rogue (07)** risque de s'en souvenir longtemps...

Une avalanche de Dragées surprises !

LE PROFESSEUR QUIRRELL

Suivez **Hermione** pour atteindre une double porte, **sauvegardez** puis passez dans la **salle des potions**. Vous allez devoir repérer la **potion** vous permettant de progresser pendant 5 "mélanges" de potions. Utilisez un **Flipendo** pour désigner la bonne potion à chaque fin de "mélange" puis buvez l'étrange mixture pour franchir le **feu magique**. Récupérez une **Chocogrenouille** à droite puis engagez-vous sur le chemin à gauche pour atteindre un **point de sauvegarde**. Sautez ensuite de plate-forme en plate-forme pour atteindre une porte et ouvrez-la. Une surprise vous attendra à l'intérieur : **Harry** et ses amis se sont trompés en accusant le **professeur Rogue**, le vilain-pas-beau est en fait le **professeur Quirrell** ! Pour passer à la salle suivante vous ne devez pas combattre votre ennemi, il suffit de monter sur le **balcon** qu'il occupe pour le faire fuir. Pour cela, vous aurez besoin de **deux blocs : un grand** (à accoler contre le balcon) et **un petit** (pour monter sur le grand bloc). **Quirrell** utilisera deux types de sorts : un **sort défensif rouge** pour repousser les blocs et un **sort offensif vert** pour vous faire prendre de la vie **(05)**. Une fois sur le **balcon**, prenez autant de **Chocogrenouilles** qu'il vous sera nécessaire, **sauvegardez** puis entrez dans la salle suivante...

LES SIMS : LES EXTENSIONS

La vie de vos Sims va s'étendre...

Retrouvez les Cheat Codes pour ce jeu dans la rubrique "Triche trash" à la fin du magazine

Éditeur : Electronics Arts

Développeur : Maxis

Texte : français

Voix : n/a

Sortie : décembre 2001

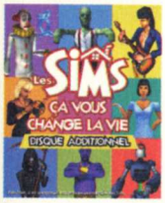
Config. mini : P II 400, 128 ram

Sortie : Novembre 2000

Sortie : Octobre 2001

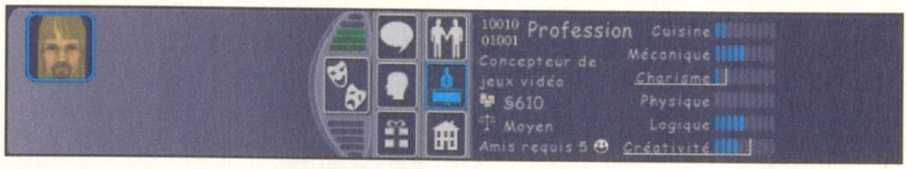
Sortie : Avril 2002

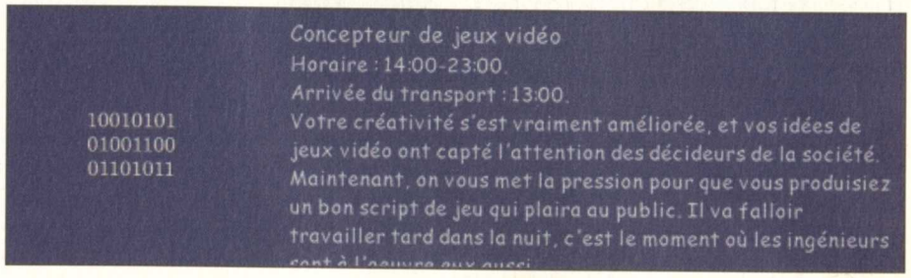
LES SIMS est un jeu totalement ouvert. Il n'y a aucun but, aucun impératif ! Le jeu ne fait que simuler la vie des Sims. Ils ont un travail, des relations avec leur voisinage, etc. À vous de décider si la vie de votre Sim sera un paradis ou un enfer ! LES SIMS proposent d'énormes possibilités qui sont augmentées par l'adjonction de plusieurs extensions. Nous allons voir chacune d'elles pour mettre le doigt sur les ajouts, modifications et surtout les trucs importants à savoir ! (clemonnier@loisir.net)



ÇA VOUS CHANGE LA VIE

Première extension à être sortie pour LES SIMS, ÇA VOUS CHANGE LA VIE ne change pas radicalement le jeu. En fait, elle ajoute une poignée de carrières, de nouveaux objets et décorations... Pas de quoi révolutionner le jeu ! Surtout que, dans les ajouts d'objets et apparences, quelques-uns étaient déjà disponibles sur Internet, et ce gratuitement... On n'y trouve qu'un soupçon d'imprévu !





De nouvelles carrières

En plus des dix carrières de base, ÇA VOUS CHANGE LA VIE ajoute cinq branches dans lesquelles vos Sims pourront se construire une vie professionnelle. Certains secteurs étant bien plus florissants que d'autres, c'est à vous de choisir votre métier et son cheminement.

Comme dans LES SIMS, le système reste le même. Une fois que vous avez trouvé un emploi, vous avez un horaire à respecter, un salaire journalier et des capacités pour remplir votre travail. Pour évoluer dans votre branche, il faudra donc obtenir au minimum les capacités indiquées pour chaque emploi. De même, pour certains emplois, il est requis d'avoir un certain nombre d'amis. Autant dire qu'en dehors des nouvelles carrières et métiers, cela ne change pas vraiment le jeu !

FAINÉANT

Poste	Horaires	Salaire	Charisme	Logique	Physique	Mécanique	Créativité	Cuisine	Amis
Caddie de golf	5/10	90	-	-	-	-	-	-	-
Vendeur d'épicerie	22/3	120	-	-	-	-	-	-	1
Maître-nageur	9/15	150	-	-	2	-	-	-	1
Vendeur de disques	10/14	180	2	-	2	-	-	-	4
Disc-Jockey	23/4	220	4	-	2	-	-	-	6
Projectionniste	18/1	280	4	-	2	3	-	-	7
Éditeur vidéo	12/18	350	4	-	2	5	-	-	10
Photographe Free Lance	12/17	400	7	-	3	5	-	-	10
Guide exclusif	14/19	450	8	-	6	5	-	-	15
Confident de célébrités	22/2	600	10	-	9	5	-	-	15

INFORMATIQUE

Poste	Horaires	Salaire	Charisme	Logique	Physique	Mécanique	Créativité	Cuisine	Amis
Testeur	9/17	120	-	-	-	-	-	-	-
Technicien d'assistance	8/16	150	-	-	-	2	-	-	-
Responsable site Internet	18/2	200	-	2	-	3	-	-	-
Pirate informatique	0/9	240	-	3	-	4	-	-	2
Consultant de sécurité	10/19	400	-	4	1	4	4	-	3
Concepteur de jeux vidéo	14/23	600	2	5	1	-	6	-	5
Créateur de start-up	10/20	800	4	7	1	-	7	-	6
PDG Entreprise électronique	10/19	1100	6	7	1	5	9	-	8
Investisseur en capital	11/20	1300	8	9	2	7	10	-	8
Magnat de l'informatique	11/20	1550	-	-	-	-	-	-	8

JOURNALISTE

Poste	Horaires	Salaire	Charisme	Logique	Physique	Mécanique	Créativité	Cuisine	Amis
Typographe	4/12	120	-	-	-	-	-	-	-
Critique de jeux vidéo	11/6	200	-	-	-	-	-	-	2
Journaliste à scandale	9/3	230	-	-	-	-	2	-	2
Paparazzi	5/1	350	2	2	-	-	4	-	4
Journaliste de presse	3/10	420	2	2	-	-	4	-	6
Présentateur météo	5/13	510	3	3	1	-	5	-	9
Reporter TV	0/8	660	6	3	2	-	5	-	11
Reporter d'investigation	10/5	850	8	4	2	-	5	-	14
Présentation du JT	11/8	975	9	5	5	-	6	-	14
Talk Show Man	1/5	1200	10	7	5	-	7	-	14

MUSIQUE

Poste	Horaires	Salaire	Charisme	Logique	Physique	Mécanique	Créativité	Cuisine	Amis
Musicien dans le métro	15/20	90	-	-	-	-	-	-	-
Accordeur de piano	9/16	120	-	-	-	-	-	-	-
Choriste	9/15	250	-	-	-	-	2	-	2
Chanteur de bar	9/16	275	-	-	-	-	5	-	2
Professeur de conservatoire	7/14	325	-	-	-	2	6	-	5
Assistant de tournée	11/20	400	-	-	-	5	7	-	8
Accompagnateur	12/21	550	-	-	4	5	8	-	9
Musicien studio	11/18	700	2	-	5	5	10	-	12
Star de rock	17/2	1100	7	-	7	5	10	-	15
Célébrité activiste	10/15	1400	10	4	7	5	10	-	15

PARANORMAL

Poste	Horaires	Salaire	Charisme	Logique	Physique	Mécanique	Créativité	Cuisine	Amis
Conseiller divinatoire	18/0	100	-	-	-	-	-	-	-
Obsédé du complot	23/5	130	1	-	-	-	2	-	-
Voyant extralucide	17/23	200	2	2	-	-	2	-	-
Hypnotiseur	10/16	300	2	3	-	-	2	-	3
Médium	20/2	375	3	4	1	-	2	-	3
Radiesthésiste	6/15	480	5	5	1	1	3	-	6
Psychologue de police	18/2	600	6	7	1	1	4	-	10
Enquêteur Ovnis	23/6	810	8	7	1	1	5	-	13
Exorciste	10/1	1000	10	9	2	2	7	-	17
Gourou	10/16	1200	10	9	2	2	7	-	17

Blattes et cafards

À présent, votre petit voisinage peut être affligé par l'invasion de vilains rampants. Un événement imprévu qui vous fera régulièrement perdre du temps. Ne négligez pas pour autant ces insectes car, si vous les laissez faire, ils se reproduiront et envahiront votre demeure.

Le gros du problème, c'est que les insectes se déplacent. Vous ne pouvez donc pas assigner l'ordre d'aller vaporiser une colonie de cafards dans une chaîne d'ordres. Le temps que votre Sim finisse ce qu'il est en train de faire, les blattes se seront fait la malle et votre Sim oubliera totalement de les éradiquer. En fait, même s'ils ont bougé seulement de quelques mètres, l'ordre de les vaporiser disparaîtra. Autant dire que, si vous voulez partir à la chasse de ces petites vermines, il ne faudra pas faire autre chose. De même, une fois que votre Sim est en train d'éliminer une colonie, ne donnez pas d'autre ordre. S'il y a d'autres colonies d'insectes à proximité, il ira automatiquement s'en occuper !

BLATTES PARTIE !

Le problème d'oubli de l'ordre, dès que la colonie d'insectes s'est déplacée, a été corrigé avec l'extension SURPRISE PARTIE et PLUS SI AFFINITÉS... Vous pouvez ainsi donner l'ordre de vaporiser des insectes sans vous soucier de suivre l'action en détail !

Dans le cas où vous ne voudriez plus entendre parler de ces bestioles, la solution réside dans l'achat d'un servo-larbin. Il s'occupera alors de ce fâcheux ennui à votre place !

De nouveaux objets

ÇA VOUS CHANGE LA VIE ajoute de nombreux objets. Il serait long et fastidieux de tous les voir en détail. Pourtant, certains d'entre eux ont d'étranges effets...

Etabli Maestro Briccolo §720
Cet établi comprend l'outillage indispensable : marteau, scie, burin, étau. Permet de fabriquer de ravissants ornements pour votre maison ou votre gazon, des sculptures pour les êtres chers, vivants ou morts.
Mécanique+
Cet objet ne peut être utilisé que par des adultes.

L'Établi Maestro Bricolo

L'intérêt premier de l'établi est d'augmenter la capacité mécanique de votre Sim. Pourtant, grâce à lui, vous verrez un autre résultat. Il s'agit du fruit de votre travail. Il apparaît sous la forme d'un nain de jardin (on n'a jamais parlé de bon goût !). Si vous en fabriquez plusieurs, ils deviendront encombrants et même dangereux pour le voisinage. La meilleure option est donc de les vendre, un peu à la manière des tableaux créés grâce au chevalet. Si votre capacité en mécanique est faible, le prix sera en conséquence. Vous pourrez, par contre, vous faire de jolies rentrées d'argent si vous êtes un expert en mécanique.

Télescope "Star-Track" §2.100
Des résultats étonnants avec une imagerie optique impeccable. Comprend : mesure d'azimut, vitesse pivotante de 15°/sec et encodage optique de repérage de position. La base de données Wutzat contient plus de 10 000 objets connus et quelques inconnus. Cale de mesure équatoriale, oculaire Kolosyl de 26 mm (78 x), diagonale à 90°, rétroviseur. Détracteur apochromatique.
Distractions : 4
Logique+

Le Télescope

On utilise généralement le télescope pour augmenter la logique d'un Sim. Pourtant, à force de regarder les étoiles, cela va vous attirer quelques ennuis. En effet, si vous passez énormément de temps à regarder le ciel à travers votre télescope, il y a de fortes chances pour que des extraterrestres enlèvent le Sim un peu trop voyeur ! Il disparaîtra pendant un temps plus ou moins long (en termes de jeu) avant qu'il ne soit ramené sur Terre. Il n'est pas rare qu'un Sim enlevé par des extraterrestres voit sa personnalité changée.

Le Labo de chimie formulationnelle

Nous verrons plus en détail le labo de chimie formulationnelle, un peu plus loin.

La Lampe à huile ancienne

Nous verrons plus en détail la lampe, un peu plus loin.

Le Tableau du Clown tragique

Une fois installé sur le mur d'une maison, on peut oublier le tableau. Presque, car si votre Sim est déprimé et triste, il y a de fortes chances pour qu'un étrange événement se produise. En effet, un clown viendra alors dans la maison. Seul problème : on ne se débarrasse pas d'un clown simplement en lui demandant de partir. Ce clown a tendance à s'incruster... Pire, il vous empêche de vivre correctement. Pour qu'il s'en aille, il faut remonter le moral de votre Sim (ou de toute la famille s'il y a plusieurs Sim dans le foyer). En gros, je vous déconseille ce tableau qui vous apportera bien plus de désagréments que vous ne pouvez l'imaginer.
Pour être exact, le tableau fait office de porte d'entrée et de sortie pour le clown. Alors, ne vendez surtout pas le tableau si le clown est avec vous. Sinon il ne pourrait plus jamais repartir, ou presque !

"Clown tragique" §45
L'image paradoxale du clown triste interpelle profondément les émotions humaines les plus secrètes, du pathétique à la comédie. Il est drôle mais il ne le fait pas exprès, un trait qui se retrouve chez les acheteurs. Réservé à l'origine aux collectionneurs fortunés, le "Clown tragique" est à présent accessible à tous.
Pièce : 1

Boule de cristal Madame Irma §760
L'important n'est pas la destination, mais le voyage. Ceux qui cherchent trouveront. Regardez bien dans la boule de cristal... regardez en vous-même, vous ferez un voyage passionnant d'auto-découverte et de progrès personnels. Que les vibrations prisonnières du cristal se répercutent dans votre vie. Véritable cristal d'Autriche.
Cet objet ne peut être utilisé que par des adultes.

La Boule de cristal de Madame Irma

Sur son petit guéridon, la boule de cristal semble être un gadget. Pourtant, si l'un de vos Sims en scrute l'intérieur, il obtiendra une vision. Cela ne suffira pas pour modifier la vie de votre Sim. Il faudra alors faire en sorte que cela se réalise. En fait, vous verrez apparaître une icône et votre Sim devra réaliser une action en rapport. Si cela réussit avant la fin de la journée, ça devrait améliorer la vie de votre Sim (point de capacité supplémentaire ? bien-être ?).

Poupée vaudou §65
Fabriquées à partir d'authentiques brindilles africaines récoltées sur place, ces poupées ont chacune une personnalité distincte. Longtemps regardé comme superstition, le culte vaudou s'est réaffirmé comme une forme d'art et un mode de vie. Ne désirez-vous pas partager cette magie avec un ami ? Importé par l'Association Anti-globalisation (Loi 1901).
Distractions : 1
Cet objet ne peut être utilisé que par des adultes.

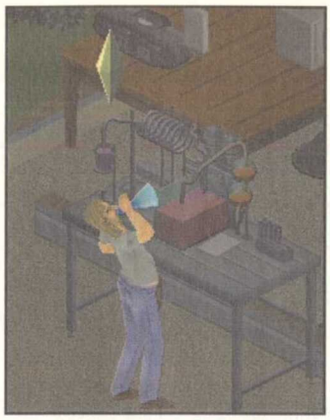
La Poupée vaudoue

Avec cette poupée, vous ne pourrez pas vraiment produire d'effets bénéfiques. En fait, elle sert simplement à tourmenter, plus exactement à frapper les personnes qui sont dans votre maison. Généralement, les personnes qui sont la cible de votre poupée vaudoue vous en voudront par la suite...

Servo-larbin $15.000
Le rêve est enfin devenu réalité ! Vous en avez assez de nettoyer, de cuisiner, de jardiner, de réparer ? Votre manque de respect total de la grandeur du travail est la raison de vivre du servo-larbin ! Il est autonome, auto-guidé, auto-nettoyant. Contentez-vous de vivre, le servo-larbin fera le reste !

Servo-larbin

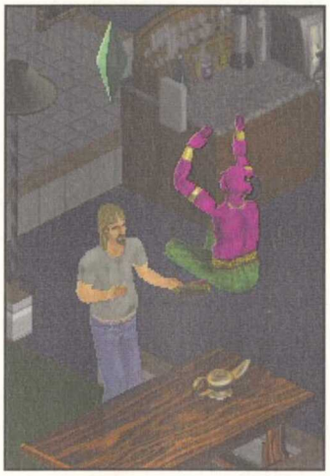
Pour la coquette somme de 15 000 dollars, vous pouvez vous payer le robot idéal ! Grâce à lui, le ménage se fait tout seul, il se débarrasse des cafards, s'occupe du jardin... Mieux : si vous le lui demandez, il sert le repas. Un investissement de taille, mais qui vous ôtera tout souci et, surtout, vous évitera de payer une bonne. N'oubliez pas qu'il n'est pas possible de lui donner des ordres directement. Si vous voulez l'activer, il faut passer par sa borne, tout comme lui donner l'ordre de servir le repas une fois qu'il est en fonction.



Labo de chimie formulationnelle

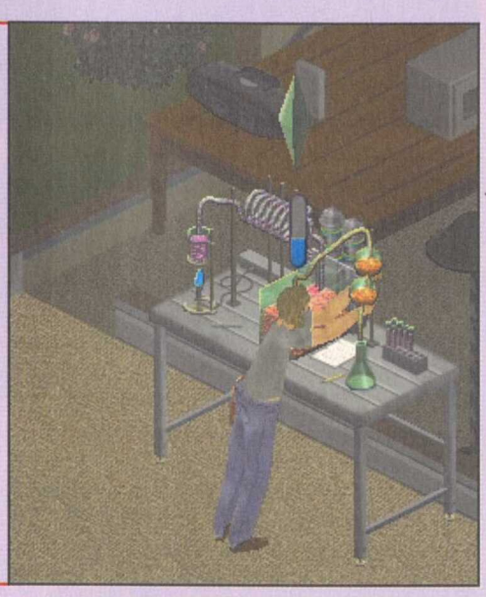
Les résultats évidents de l'utilisation du labo de chimie formulationnelle sont les développements de la logique d'un Sim. En tout cas, c'est la raison qui risque de pousser toute personne voulant en faire l'acquisition. En réalité, l'utilisation du labo génère un effet secondaire. En effet, pour gagner un point de logique, il faut créer une potion. Mais que se passe-t-il une fois que la potion est sur la table du labo ? Cela dépend simplement de la couleur du liquide à l'intérieur de la fiole.

Labo de chimie formulationnelle $980
Explorez le monde des probabilités mathématiques et chimiques de l'univers avec ce laboratoire de chimie formulationnelle à domicile. Le matériel complet permet toutes les expériences de chimie organique. A la fois outil d'apprentissage et sujet de conversation, le kit comprend des ballons, un bec Bunsen, des tubes à essai, un porte-tubes, un incinérateur, un rince-doigts et un fascicule de 35 pages rejetant toute responsabilité en cas d'accident.
Logique+
Cet objet ne peut être utilisé que par des adultes



Effets des potions

Blanche – Si votre Sim est malade, il sera guéri.
Vert clair – Trois jauges de besoins de votre Sim baissent dangereusement.
Bleue – Trois jauges de besoins de votre Sim augmentent.
Jaune – La personnalité de votre Sim est modifiée de manière inverse.
Verte – Votre Sim est dédoublé pendant un moment.
Violette - Votre Sim se transforme en monstre et se met à tout saccager alors que vous n'avez plus aucun contrôle sur lui.
Orange - Votre Sim devient invisible pour un moment.
Rouge - Votre Sim devient amoureux d'un autre Sim du voisinage.



Malheureusement, lorsqu'une potion est prête, il faut qu'un Sim l'ingurgite. Étant donné que la plupart des potions ont des effets pour le moins gênants, il serait préférable de s'en défaire. Voilà qui est plus facile à dire qu'à faire. En fait, la solution est d'inviter, l'air de rien, l'un de vos amis. Faites en sorte qu'il traîne près de la potion et, si vous avez de la chance, c'est lui qui la boira. Pas sympa comme attitude... votre ami vous en tien-

•••dra rigueur, surtout s'il est affligé des effets néfastes de cette potion ! Attention : un ami monstre reste un monstre !
Il y a une échappatoire ! Une fois qu'une potion est prête, si ses effets n'ont rien de bénéfique, vendez le laboratoire. S'il n'est plus là, la potion disparaît avec lui. Vous pouvez ensuite acheter un nouveau laboratoire qui sera livré sans aucune potion. Coût de l'opération ? Environ 300 dollars pour vous éviter de vilains effets !

Lampe à huile ancienne

Cette lampe, probablement achetée chez un antiquaire, contient un génie, comme dans le conte des Mille et une nuits. Si vous jouez avec la lampe, vous la frotterez et provoquerez l'apparition du génie. Il vous donnera le choix entre deux possibilités. À partir de là, il réalisera un miracle en fonction du choix que vous aurez fait. Seul problème : l'effet n'est pas forcément bénéfique pour vous !

Lampe à huile ancienne $375
Abîmée et tachée, cette lampe à huile ancienne est cependant une pièce qui pourrait intéresser les collectionneurs. De provenance indéterminée, elle a été trouvée sur un marché aux puces hawaien. Elle présente des caractères sanscrits et arabes. Les tests d'authenticité ne sont pas garantis et le nettoyage n'est pas terminé. Des traces d'argent sont visibles, mais il s'agit sûrement de cuivre terni.
Pièce 1

Voici la liste des effets de la lampe en fonction des choix proposés par le génie.

Effets positifs

Amis – Un de vos amis arrive en étant amoureux de votre Sim.

Amour – Le premier Sim qui vous rencontre tombe amoureux (il faut choisir "Homme" ou "Femme").

Famille – L'une des personnes de la famille vous apprécie beaucoup plus.

Loisirs – Provoque l'apparition d'un train électrique divertissant.

Richesse – Provoque l'apparition d'un chaudron rempli d'or.

Travail – Provoque le gain d'un point dans chaque capacité.

Air – Provoque l'apparition d'une dizaine de flamands roses.

Eau – Provoque l'apparition d'une fontaine.

Feu – Confort, Espace et Vie Sociale augmentent.

Terre – Toutes les plantes fleurissent.

Effets négatifs

Amis – L'un de vos amis arrive en colère contre vous.

Amour – Provoque l'arrivée de l'une de vos connaissances qui vous gifle, ce qui détériore le rapport avec elle.

Famille – L'une des personnes de la famille vous apprécie beaucoup moins.

Loisirs – Provoque la chute de boules de feu sur la maison.

Richesse – Provoque l'apparition de trois factures urgentes à payer.

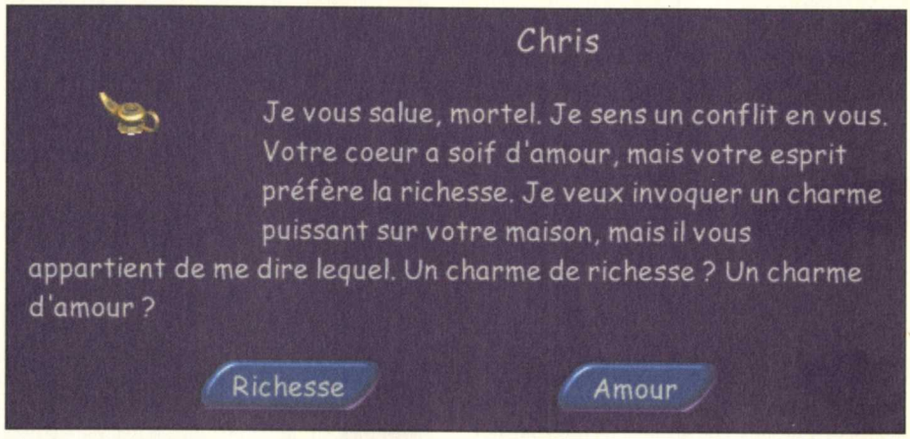
Travail – Provoque la perte d'un point dans chaque capacité.

Air – Une invasion de blattes et cafards se déclare dans la pièce où se trouve la lampe.

Eau – Une inondation se déclare dans la pièce où se trouve la lampe.

Feu – Un incendie se déclare dans la pièce où se trouve la lampe.

Terre – Toutes les plantes meurent.

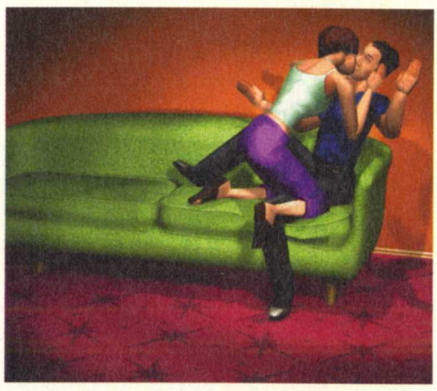


ET PLUS SI AFFINITÉS...

En plus des objets et autres babioles que l'on peut trouver dans les autres extensions des SIMS, ET PLUS SI AFFINITÉS... innove du côté des relations entre vos Sims ainsi que dans la possibilité de ne plus rester bloqué dans sa propre bicoque. À présent, on peut faire des virées en ville grâce à un simple coup de fil.

Les relations

Jusqu'à maintenant, l'appréciation des autres Sims était gérée par un seul paramètre. Avec ET PLUS SI AFFINITÉS... vous vous apercevrez qu'il y a deux jauges indiquant vos relations avec les autres Sims. En fait, l'une des jauges indique ce que pense le Sim d'une manière générale, alors que la seconde ne reflète que les résultats de la journée. Pour traduire, c'est un peu comme si l'un des Sims prenait le vôtre pour une personne totalement antipathique. Pourtant, il vient de passer une journée agréable en sa présence. Donc, il est content sur le moment, et ce jusqu'à la fin de la journée. Toutefois, son état d'esprit général ne sera pas radicalement modifié ! En fait, si la jauge journalière est supérieure à la jauge générale, cette dernière augmentera un tout petit peu. Il faudra donc



être bien plus persévérant auprès de vos relations si vous voulez vous faire des relations durables... ou plus si affinités !

Un nouveau type de relation apparaît aussi. On la qualifiera d'amoureuse. Auparavant, à force de passer du bon temps avec un Sim, sans arrière-pensée, on finissait par obtenir un cœur rouge. Celui-ci indiquait l'amour que pouvaient se porter les deux Sims. À présent, il existe un autre cœur de couleur rose. Il indique une amourette ou une aventure qui risque de se finir rapidement si l'on n'y fait pas attention. C'est un peu comme une étape intermédiaire avec l'amour absolu. Ce dernier se doit, de toutes façons, d'être entretenu.

Autre nouveauté. S'il était possible jusqu'à maintenant de répéter et répéter encore une interaction avec un Sim dans le but d'augmenter votre score auprès de lui, cela ne fonctionne plus vrai-

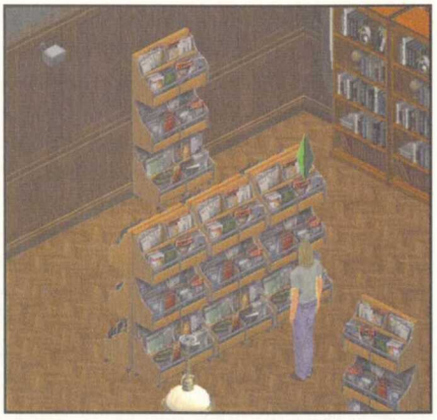
ment. En effet, les Sims ont à présent conscience des répétitions. Par exemple, si vous faites les marionnettes pour un autre Sim, il est préférable de ne pas répéter cette opération avant plusieurs heures. Il faut donc être bien plus imaginatif et il n'est plus possible d'appliquer une recette qui fonctionne auprès d'un Sim. Ainsi, une interaction qui fonctionne bien la première fois n'aura pas vraiment d'effet la seconde. Dans le cas où vous entreprenez des interactions de façon trop répétitive, plus de deux ou trois fois le Sim finira par vous en vouloir.

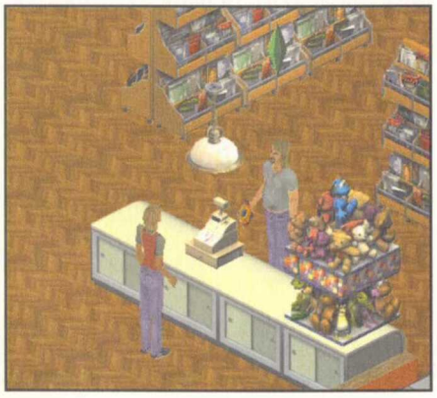
Il existe pourtant une interaction non sujette au problème de répétition. Heureusement, puisqu'il s'agit de "Parler". On peut donc à loisir tergiverser avec les autres Sims, ce qui reste l'une des interactions les plus sûre pour augmenter votre niveau de relation sociale. Néanmoins, ce n'est pas simplement en parlant que vous allez augmenter les autres besoins de votre Sim.

Les centres d'intérêt

Autre nouveauté : les Sims ont des centres d'intérêt plus développés qu'auparavant. Chaque Sim peut donc s'intéresser ou non à certains sujets. Imaginons que vous rencontrez un Sim qui aime le sport. Si votre Sim est dans le même cas, il en ressortira sûrement de bons résultats. En partant de ce principe, il est clair que discuter avec un Sim qui ne partage pas vos centres d'intérêt ne sert pas à grand-chose. Le mieux, pour savoir où vous mettez les pieds, est de tâter le terrain en demandant simplement à votre interlocuteur ce qui l'intéresse. Pour cela, rien de mieux que de lui demander "Quelles sont tes passions ?". Vous obtiendrez, dans les bulles de la discussion, quelques icônes indiquant les centres d'intérêt de votre interlocuteur. Ensuite, si vous avez des centres d'intérêt en commun, il est possible de parler "Sur ses passions". Cela aura de bons effets sur vos relations avec le Sim. Toutefois, parler des passions à un Sim qui ne partage pas du tout les mêmes centres d'intérêt que vous n'est pas catastrophique en soi, mais les résultats sont loin d'être concluants. Dès lors, il faut, en quelque sorte, augmenter les centres d'intérêt correspondants pour obtenir de meilleures relations avec le Sim concerné.

En fait, il n'y a rien de bien compliqué puisqu'il suffit de lire des magazines. Un peu comme lorsqu'on se met à lire des livres pour augmenter les capacités d'un Sim. Il existe différents magazines et chacun d'eux traite de plusieurs sujets différents. Il faut donc bien choisir son magazine.





Enfin, sachez que les magazines ne sont disponibles qu'en ville auprès des présentoirs prévus à cet effet. Il faut donc aller faire un tour dans une librairie, y choisir le magazine que vous voulez pour l'acheter, puis retourner chez vous. En effet, le magazine est inclus ensuite dans la liste des objets que vous transportez (tout comme les cadeaux). Une fois rentré chez vous, le magazine sera posé sur une table. Il vous sera alors possible de le lire pour vous intéresser un peu plus au sujet de votre choix.

LES MAGAZINES

Il existe cinq magazines dont chacun traite trois centres d'intérêt.

MAXSIMUM – Exercice physique, Voyages et Campagne.

La Gazette de Victor – Gastronomie, Sport et Météo.

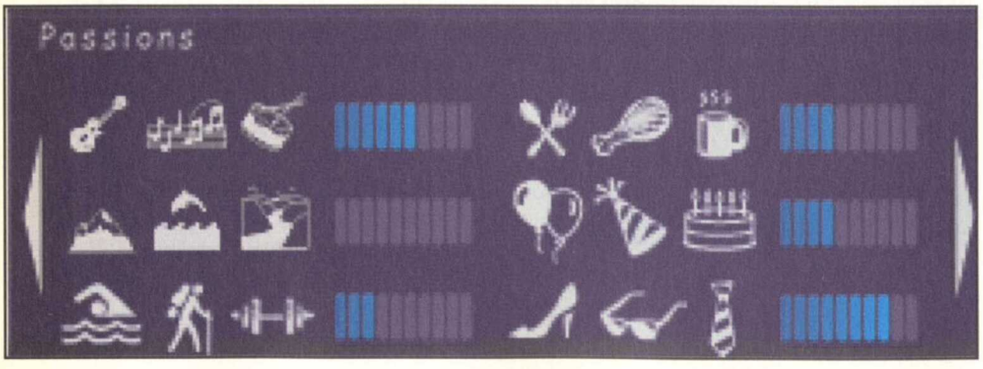
Le curieux – Argent, Politique et Technologie.

Ça vous change la vie – Les années 60, Musique et Fêtes.

Cépavrai ! ! ! – Cinéma, Amour et Mode.

La Ville

Dans LES SIMS, nous avions l'habitude de jouer contre le temps. Cette notion disparaît une fois que vous avez mis les pieds en ville. Enfin, presque ! Le temps s'écoule toujours mais de façon étrange lorsque vous retournez dans votre maison : il ne s'est pas écoulé à la même vitesse. Plus que le temps, la seule contrainte réside dans la fatigue du Sim. Moins il sera fatigué et plus il vous sera possible de passer du temps à l'extérieur de chez vous. Heureusement qu'il n'existe pas de limite de temps, sinon il serait très difficile de faire le déplacement en ville et d'y goûter les diverses possibilités qui vous sont offertes... Le grand avantage de la ville est donc de poursuivre un peu plus longuement les relations entre les Sims sans que vous ne soyez coincé par l'horaire du coucher ou du départ au travail.



Néanmoins, faites attention car, si jusqu'à maintenant il était toujours possible de sortir d'une partie de Sims sans la sauvegarder, avec ET PLUS SI AFFINITÉS... vous risquez d'avoir quelques petits problèmes ! En effet, lorsque vous faites le voyage de votre maison jusqu'à la ville, le jeu sauvegarde automatiquement l'état dans lequel vous l'avez laissé ainsi que les différentes caractéristiques du ou des Sims. Si vous ne vouliez pas sauvegarder... c'est raté !

N'oubliez pas un point essentiel présent depuis le début du jeu LES SIMS. Il vous est possible de ne pas aller bosser un jour sur deux. À partir de cette idée, il est même possible de faire trois passages en ville tous les deux jours. Ce n'est pas recommandé puisque votre Sim se doit aussi de s'améliorer, ce qu'il ne pourra pas faire en ville. En dehors des distractions et des relations offertes avec les Sims, il n'est pas vraiment possible d'augmenter les capacités de votre Sim. En tout cas, pas d'une meilleure façon qu'en restant bien au chaud chez soi (ce qui coûte moins cher) !

Il est possible d'aller faire un tour en ville seul ou accompagné. Voire partir seul, faire la connaissance d'un autre Sim et de continuer en étant accompagné. Il est aussi possible, dans le cas où vous vous entendez à merveille avec un Sim, de lui proposer de finir la journée (soirée ?) chez vous ! En partant seul en ville, vous n'aurez rien de plus qu'un cadre généralement agréable et quelques distractions. Il est donc préférable d'être bien accompagné. En plus, cela augmentera vos relations sociales. Élément important à tout développement d'une carrière sérieuse !

À la base, vous connaissez seulement vos voisins et personne d'autre, à moins d'avoir créé un couple ou une famille. Dans ce cas, le choix d'emmener en ville d'autres Sims se limite à vos voisins et à ceux qui vivent sous le même toit. Il est pourtant bien plus intéressant d'avoir un Sim célibataire et de l'emmener en ville pour qu'il y trouve l'âme sœur.

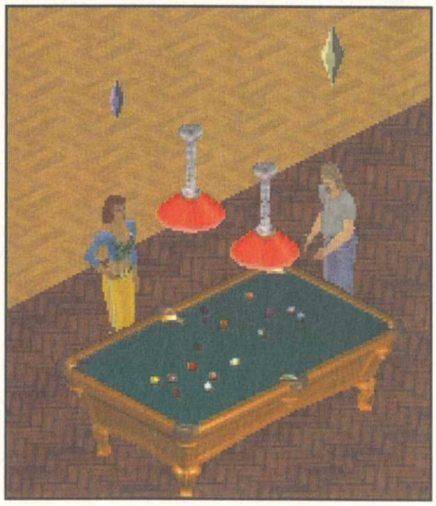
En effet, en ville vous pouvez rencontrer un grand nombre de Sims se promenant comme vous. Ces Sims peuvent devenir des connaissances. Pour cela, il suffit simplement de les saluer. Ils seront

alors ajoutés automatiquement à la liste des Sims que vous connaissez. Un excellent moyen d'augmenter votre sphère relationnelle. Dans le cas où vous vous entendez plus ou moins bien avec un Sim, il sera alors possible de l'inviter plus tard à se revoir en ville ou chez vous ! Voire simplement parler à la personne par téléphone, ce qui n'est pas toujours une option satisfaisante.

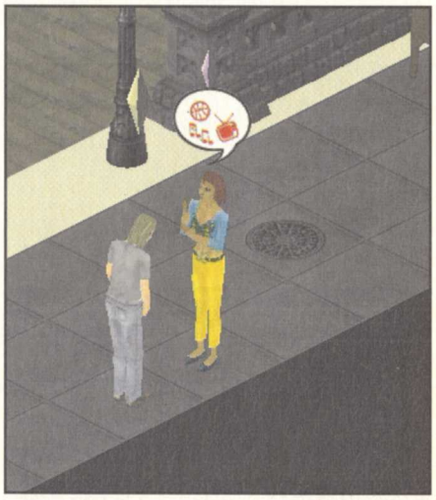
Une fois qu'un Sim vous accompagne, vous pouvez avoir une indication sur son état d'esprit. Au-dessus de votre tête, vous avez un indicateur allant de vert à rouge. C'est pareil pour les Sims qui vous accompagnent, si ce n'est que cet indicateur utilise des tons bleu et violet. Plus l'indicateur est bleu, plus le Sim se sent bien !

Une virée en ville !

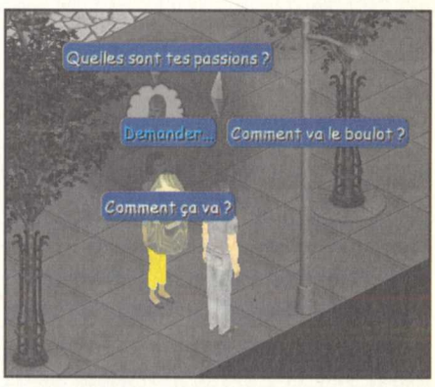
Une promenade en ville se prépare. Il n'est pas question d'appeler un taxi alors que la seule envie de votre Sim est de s'affaler comme un mort-vivant sur son lit ! Trois points importants sont à respecter avant de décider de vous rendre en ville. Il s'agit des trois besoins les plus vitaux : votre hygiène, vos petits besoins et, surtout, la fatigue. Vous devez donc être propre, avoir fait votre petite commission avant de partir et être en pleine forme !



Nous l'avons vu, il est possible de louper une journée de travail tous les deux jours sans risquer d'être mis à la porte. Profitez-en ! Vous vous levez un matin et vous n'avez pas envie d'aller bosser. Pas de problème : prenez une douche et appelez une connaissance pour l'inviter à se rendre en ville ou, simplement, appelez un taxi. Il faudra environ une trentaine de minutes avant que le taxi n'arrive. Faites rapidement un tour au petit coin pour vous soulager avant de partir. Vous répondrez ainsi aux trois besoins élémentaires. La faim de votre Sim est moins importante dans le sens où il est possible de se nourrir dans les restaurants de la ville. De plus, c'est un bon moyen de partager un moment devant un bon repas avec un autre Sim.

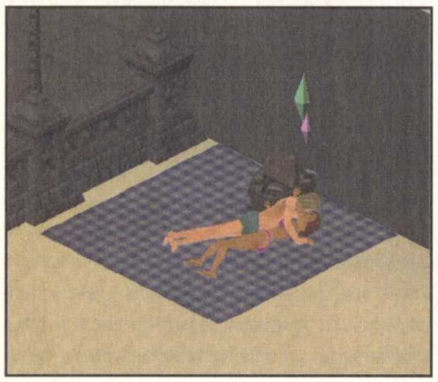


Dans le cas où vous vous rendez en ville avec un autre Sim, la première des actions à faire est de lui demander **"Comment ça va ?"**. Vous obtiendrez tout de suite la prochaine marche à suivre. C'est-à-dire ce dont a le plus besoin le Sim qui vous accompagne. Cela peut être l'envie de se nourrir, de se distraire... À partir de là, répondez à l'attente du Sim qui est face à vous ! C'est aussi simple que cela. De cette manière, vous répondrez aux besoins de votre Sim, à celui de l'autre et, finalement, vous vous en porterez bien mieux ! Faites tout de même attention à ne pas harceler le Sim avec la question **"Comment ça va ?"**, cela finirait par l'ennuyer fortement. Laissez passer au minimum deux heures avant de reposer la question.

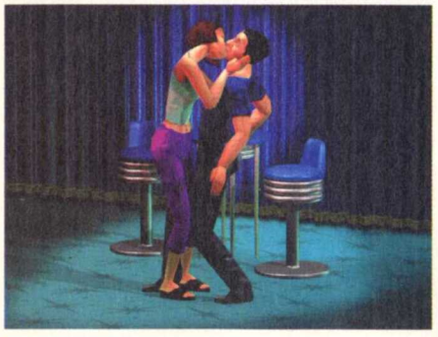


Parmi tout ce qu'il y a à faire en ville, vous pouvez faire du shopping, philosopher dans un bar, jouer ou je ne sais quoi ! Un bon plan pour séduire un

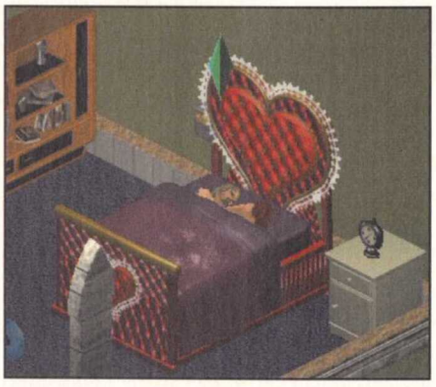
autre Sim est de se rendre sur la plage. Là, mettez-vous à l'aise, en maillot de bain, puis louez un panier de pique-nique. Vous pourrez alors passer la journée à bronzer et grignoter tout en discutant. Vous pouvez aussi étaler de l'huile solaire sur le dos du Sim qui vous accompagne. Mais cela suppose que vous connaissez assez bien le Sim, car vous risquez un refus catégorique !



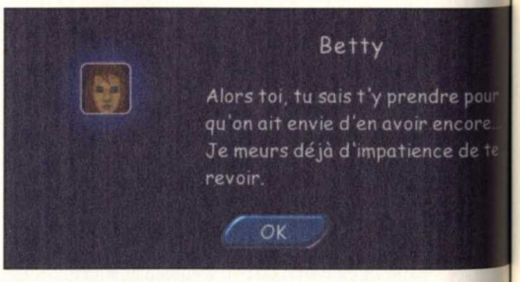
On peut faire des emplettes en ville. N'hésitez pas à ajouter certains objets à votre liste de cadeaux. Vous pourrez ensuite les offrir à un autre Sim. Attention, tout de même, puisque tous les cadeaux ne sont pas obligatoirement acceptés. Offrir un cadeau peut être un bon moyen de terminer un rendez-vous sur une note positive juste avant de dire "Au revoir". Sachez qu'il est aussi possible d'offrir en cadeau ce que vous fabriquez. C'est le cas des tableaux que vous avez pu peindre, ou des nains de jardin. Avant de les offrir, il faut les ajouter à votre liste de cadeaux. Pour cela, vous devez au préalable cliquer sur l'objet et choisir de l'ajouter à votre liste. Rien de plus simple, mais fallait-il encore y penser.



Évitez de brusquer les choses. Ne vous jetez pas sur un Sim dont vous venez de faire la connaissance pour l'embrasser goulûment. Il faudra être un peu plus patient. Au fur et à mesure que vous vous ferez apprécier par l'autre Sim, il vous sera possible d'entreprendre des interactions de plus en plus intimes. Cela sous-entend que, pour la plupart des Sims, il faudra plusieurs jours pour atteindre le but que vous vous êtes fixé ! C'est-à-dire ramener le Sim chez vous à la fin de votre rencontre en ville. À partir de là, si vous agissez en douceur, il vous sera possible de faire un gros câlin sous les draps !



Autre point important dans un rendez-vous. Que ce soit en ville ou chez vous, le rendez-vous a un début, un milieu et une fin. Pour le début, nous avons déjà vu ce qu'il fallait faire. Pour la suite, vous faites comme vous l'entendez puisque le jeu n'impose pas de véritable restriction. Par contre, mettre fin à la rencontre est une action importante. En disant **"Au revoir"**, vous obtiendrez une réponse vous indiquant où vous en êtes. D'une façon générale, si votre rendez-vous prend une mauvaise tournure et si vous sentez que c'est irrécupérable, dites **"Au revoir"** avant qu'il ne soit trop tard ! En effet,Il n'y a pas pire que d'être plaqué sur place par le Sim qui vous accompagne. Il existe plusieurs indicateurs pour savoir que votre rendez-vous est en train de capoter. Si votre interlocuteur affiche une bulle avec un masque rouge, c'est que vous l'ennuyez. Une autre bulle concerne la répétition. À force d'insister trop lourdement sur certaines interactions répétitives, une bulle s'affichera avec deux visages clignotant en rouge. Je vous conseille donc de mettre fin à un rendez-vous sur une note positive car cela a un effet plus que bénéfique sur la relation avec l'autre Sim.

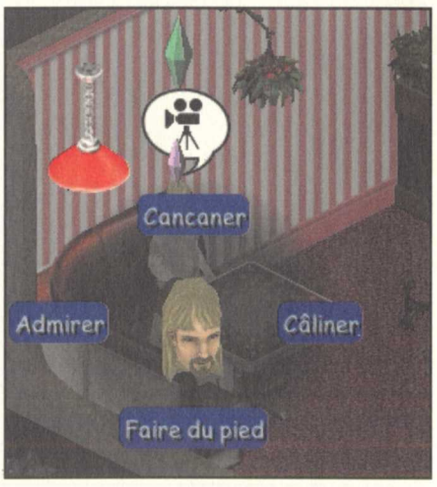


On s'fait une bouffe !

Le restaurant est l'un des passages, souvent incontournable, d'un rendez-vous en ville. En plus d'être une bonne approche sociale du Sim qui vous accompagne, il remplit l'un des besoins vitaux, c'est-à-dire la nourriture ! Autant joindre l'utile à l'agréable !

Une fois que vous êtes accompagné d'un Sim, pas la peine de vous déplacer : cliquez simplement sur le pupitre à l'entrée du restaurant pour commander à manger. Votre Sim proposera alors automatiquement à l'autre Sim de se rendre au restaurant. Forcément, si le Sim n'a pas faim, il y a un risque de refus. Mais, a priori, si vous l'invitez au restaurant c'est que vous devez être plus ou moins sûr que le Sim qui vous accompagne a faim. Si le Sim accepte, ils iront tous les deux s'asseoir.

À partir de là, vous pouvez laisser vos deux Sims s'entretenir des divers sujets qu'ils ont en commun. Mais il est aussi possible d'interagir. Enfin, presque, puisqu'il y a deux moments particuliers où vous ne pouvez pas réaliser d'interaction avec l'autre Sim. C'est au moment où vous avez les menus entre les mains et lorsqu'ils sont en train de manger. Parmi les interactions, vous ne pouvez pas tout tenter. Comme d'habitude, tout dépend de votre popularité auprès de l'autre Sim. Le mieux est de les utiliser dans l'ordre croissant. C'est-à-dire d'anodin à intime. Par exemple, vous commencerez par discuter cancan et, s'il y a une bonne réponse, pourquoi ne pas aller plus loin. Dans le cas contraire, autant ne pas continuer vos investigations car ce serait en votre défaveur.

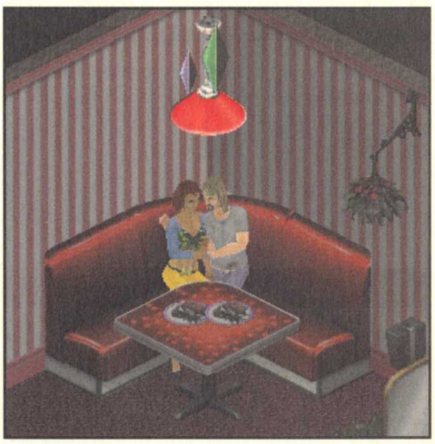


Cancaner – C'est une façon généralement anodine de parler de ce qui vous entoure. Avec une bonne réponse, pourquoi ne pas continuer en admirant le Sim qui vous accompagne. C'est d'ailleurs souvent bien interprété.

Admirer – Comme son nom l'indique, vous dévorez des yeux l'autre Sim. S'il y a une mauvaise réponse de votre interlocuteur à ce moment-là, ce n'est pas la peine d'aller plus loin.

Faire du pied – Pour entreprendre cela, il faut tout de même être certain que votre cote de popularité est au-dessus de 60, voire 70.

Câliner – Forcément, c'est la dernière étape. Si vous réussissez, c'est bon signe ! Quoi qu'il arrive, n'entreprenez pas cela si votre score n'est pas d'au moins 70.



Bien entendu, vous n'êtes pas obligé de réaliser ces interactions. Et surtout, évitez de réaliser plus de deux fois chacune de ces actions particulières. Cela pourrait ennuyer le Sim qui vous accompagne. Vous pouvez très bien laisser la conversation se dérouler. Toutefois, si elle s'oriente vers un sujet que vous ne maîtrisez pas, il est préférable de la recentrer. Pour cela, cliquez sur votre Sim et demandez-lui de **"Parler"** de l'un des sujets dans lequel vous excellez.

Alors qu'il n'y a pas de réelle interaction avec les employés des restaurants, il existe une exception. Il s'agit du musicien qui ne travaille que dans les grands restaurants, ceux où un maître d'hôtel vous accueille à l'entrée. Le musicien viendra près de votre table et, si vous l'ignorez malgré son évidente insistance pour que vous lui laissiez un pourboire, il finira par se moquer de vous. Pour être exact, il viendra près de votre table et délaissera

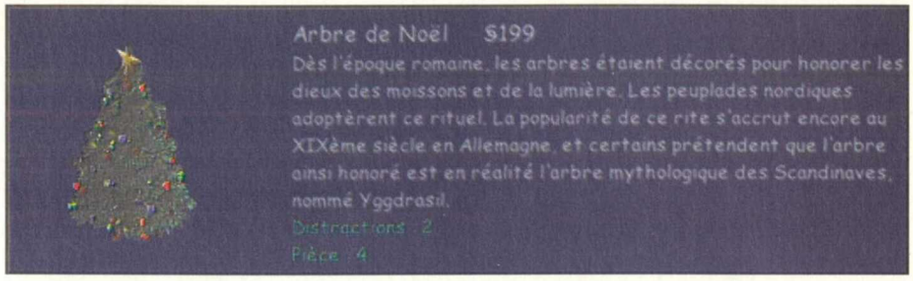
sa guitare pour une marionnette. Il amusera la galerie à vos dépens, ce qui risque de ne pas vous montrer sous un angle flatteur auprès du Sim qui vous accompagne. N'hésitez donc jamais à donner un pourboire au musicien. Il aura tendance à se souvenir de vous la prochaine fois que vous passerez dans le restaurant. S'il ne vous aime pas, il viendra illico avec sa marionnette, alors que si votre dernier passage lui a laissé un bon souvenir, il viendra jouer une sérénade près de votre table (n'oubliez pas une nouvelle fois le pourboire !). Sachez que la présence du musicien, lorsqu'il joue de la guitare près de votre table, a des effets bénéfiques.

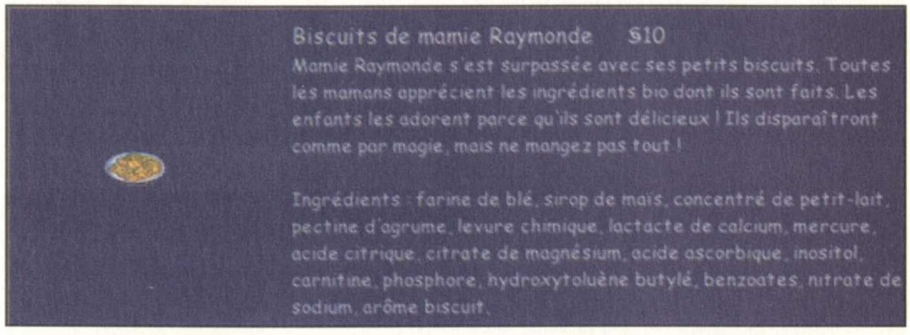
Un détail concernant le musicien. Si vous lui donnez plus de 20 dollars en pourboire et si vous lui demandez de jouer une chanson, il le fera, mais cette fois sans sa guitare. À la place, il utilisera un violon, ce qui sera bien plus bénéfique pour vous et votre rendez-vous ! Ce dernier point ne s'applique pas dans le cas où le musicien joue du piano...

En suivant ces conseils, votre sortie au restaurant ne devrait pas tourner court. Mieux, vous en sortirez ragaillardi et vous devriez marquer des points avec l'autre Sim. Dernière chose : lorsque vous sortez de table, pas la peine de demander tout de suite **"Comment ça va ?"** au Sim qui est avec vous. Presque toujours la réponse sera la même, c'est-à-dire une envie pressante d'aller faire un tour aux toilettes. Très logiquement, je vous conseille de vous diriger directement aux toilettes lorsque vous sortez de table. L'autre Sim en fera sûrement autant, ce qui vous permettra de continuer sur de bonnes bases.

Le Père Noël existe

Oui, il existe et nous l'avons rencontré. Précisons que le vieux bonhomme ne se montre pas dans n'importe quelles conditions. Pour commencer, il faut que vous ayez une cheminée. Quel que soit le modèle, cela fera l'affaire. Ensuite, il vous faut un sapin de Noël, ce qui est fort naturel. Mais tout cela ne suffit pas ! Le secret, ce sont les biscuits de mamie Raymonde. Avec ces trois éléments regroupés dans la même pièce, vous avez tout ce dont vous avez besoin.





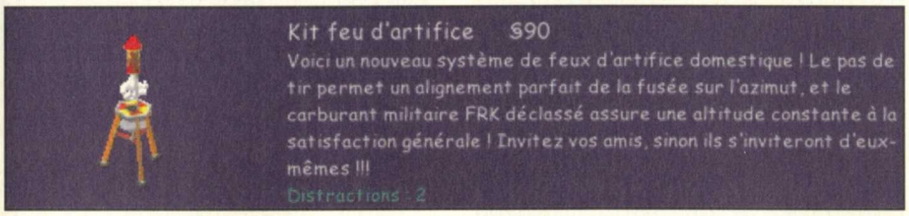
Pour être exact, un peu avant d'aller vous coucher, achetez des biscuits et placez-les dans la pièce où vous avez une cheminée et un sapin de Noël. Ensuite, allumez la cheminée puis allez directement vous coucher. Aux alentours de minuit, le Père Noël fera son apparition : il mangera tous les biscuits et, pour se faire pardonner, laissera un beau cadeau pour chacun des membres de la famille !
Vous pensez faire de l'argent avec cette technique ? C'est raté car il semble que le Père Noël ne se montre pas à tous les coups. En fait, le sapin finit par dépérir. Il faut alors le remplacer et le Père Noël devrait revenir faire un tour chez vous. Succès non garanti, bien sûr !

SURPRISE-PARTIE

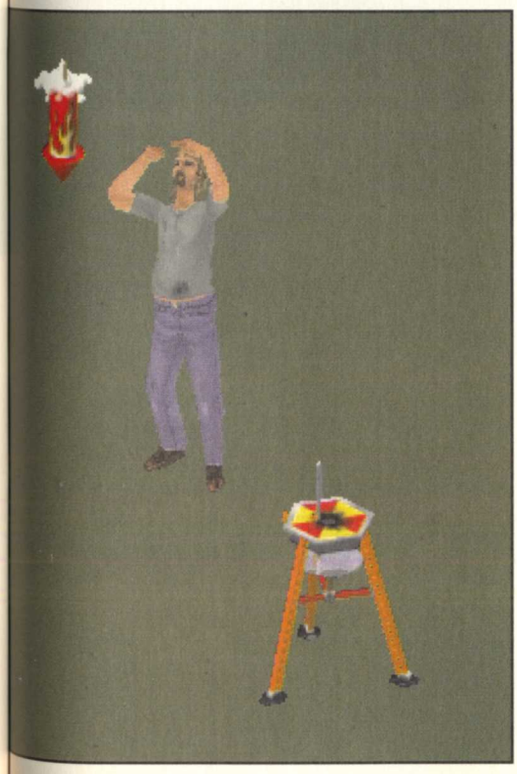
Comme son nom l'indique, SURPRISE-PARTIE vous donne la possibilité de faire la fête, que ce soit de petits rendez-vous entre voisins pour passer du bon temps ou l'éclate totale d'une fête orgiaque ! Amusant, mais d'un intérêt relativement limité, si ce n'est celui de pousser encore plus loin la simulation de vie de vos Sims.

Feu d'artifice

Grâce à SURPRISE-PARTIE, il existe à présent une nouvelle façon de faire de l'argent. Bon, à vrai dire, elle n'est pas très honnête. Toutefois, si vous ne gagnez pas assez d'argent, vous ne risquez pas de créer de super fêtes. Car, même s'il y a moyen de ne pas trop débourser en louant le matériel gratuitement, il faut tout de même verser l'argent au préalable.



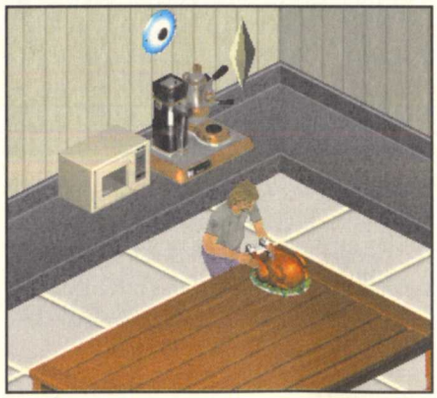
Il est donc possible de vendre des roquettes avant qu'elles n'explosent. Pour cela, il faut au préalable faire l'acquisition d'un **"Kit feu d'artifice"**. Il vous en coûtera seulement 90 simoléons. Faites jouer votre Sim avec. Attendez et préparez-vous à mettre le jeu en pause. Lorsque vous voyez la fusée rouge descendre, stoppez le jeu. Passez en mode Achat et prenez la roquette dans les airs. Vous pourrez alors la vendre 2300 simoléons. Une belle affaire ! Surtout qu'on peut le faire autant de fois que l'on veut.



Petit repas entre amis

Jusqu'à maintenant, un bon moyen d'augmenter son niveau de relation sociale était d'inviter ses voisins à venir manger un morceau à la maison. Cela demandait de préparer le repas puis de leur téléphoner avec le risque qu'ils refusent votre invitation. L'apparition de la **"Dinde rôtie Label Sim"** modifie un peu la donne, pour une dépense un peu plus importante il est vrai !

L'achat d'une dinde vous donne directement le repas. Il n'y a plus qu'à la découper pour que l'on puisse se délecter de ses morceaux. Pourtant, il y a un bonus inattendu. C'est-à-dire que, dès que vous avez acheté une dinde, il ne s'écoulera pas longtemps avant que vos voisins ne viennent sonner à votre porte, attirés par l'odeur.



Vous ne perdez ainsi pas de temps à téléphoner, puis à préparer le repas, ou inversement. Et, surtout, vous n'avez pas à essuyer un refus téléphonique pour je ne sais quelle raison.
Il existait aussi les ballons dans l'extension ÇA VOUS CHANGE LA VIE pour attirer vos voisins, mais ce système ne vous donnait pas de repas, et puis il fallait nettoyer un élément supplémentaire (les ballons crevés !) par la suite.

Architecture de la nouba

Quelle que soit la taille de la fête que vous voulez faire, il faut garder à l'esprit certaines règles. Il faut répondre à l'attente de vos invités ainsi qu'à leurs besoins. On pense bien sûr à la nourriture, aux boissons et aux toilettes. Donc, l'endroit que vous aurez désigné pour faire la fête se devra de donner un accès simple à la desserte du banquet, à des saladiers à punch, mais aussi aux toilettes. Ce dernier point reste le plus problématique. En effet, la plupart des maisons ont une organisation des pièces pour une simple famille, pas pour un grand nombre de personnes ! On se rend compte alors de la nécessité de modifier l'architecture d'une maison. À moins de vouloir créer votre propre salle dédiée aux fêtes en annexe de la maison.

Organiser une bonne fête nécessite donc de modifier votre maison. Pour cela, il faut penser au nombre de personnes qui vont se croiser. Il est donc impératif de supprimer les couloirs d'une seule case de largeur. Sans quoi, il se créera de biens gênants embouteillages. Le problème se pose de la même façon pour le passage des portes. C'est pourquoi je vous conseille de créer des portes à double battant. Elles n'existent pas réellement dans le jeu, mais rien ne vous empêche de placer deux portes, l'une à côté de l'autre. Cela facilitera le transit de vos invités d'une pièce à une autre.

Ils pourront donc rapidement passer de l'aire de divertissement principale aux toilettes, par exemple. Vous diminuez ainsi les possibilités d'ennuis et les contrariétés. N'oubliez pas qu'il est aussi possible d'interdire l'accès de certaines pièces grâce aux cordons en velours. Cela évite à des Sims de se disperser. Mais faites attention de ne pas créer des culs-de-sac à cause de ces cordons.

Il est toujours possible de réaliser des fêtes en extérieur. Par expérience, elles ne donnent pas d'aussi bons résultats que celles faites en intérieur. Même s'il existe pas mal d'installations faites spécialement pour ce type de récréation (feu de camp, feu d'artifice...). De plus, faire une bonne fête en extérieur demande généralement de plus grosses dépenses pour égayer votre jardin.

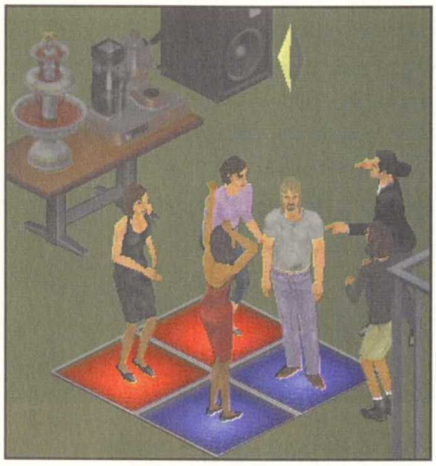
Location

Faites des économies en louant simplement le matériel qui vous permet de faire la fête. Rien de plus simple : vous achetez ce dont vous avez besoin mais vous devez le rendre avant une heure fatidique. C'est là que ça coince un peu. Cela ne pose aucun problème pour des installations que l'on qualifiera d'éphémères. Mais, pour celles qui ont besoin de rester jusqu'au bout de la nuit, vous serez obligé de perdre un peu d'argent.
En fait, tout ce que vous achetez et revendez avant minuit pour votre fête vous sera intégralement remboursé. Parfait pour l'utilisation d'une **"Pièce montée divine surprise"**.

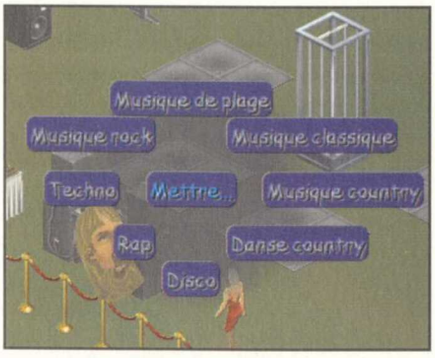
La fièvre du samedi soir

Dans le cas où vous avez de gros moyens, réaliser la fête de folie est à portée de mains. Nous avons déjà vu qu'il fallait faciliter le transit des invités vers leurs divers besoins. Cela ne suffit pas à créer une fête où les invités seront contents.

Comme vous, les invités sont sensibles à l'environnement qui les entoure. Décorez la pièce de la meilleure façon pour que l'on s'y sente le mieux possible : des tableaux, des tapis, du beau mobilier. En faisant cela, vous avez déjà réalisé un grand pas en avant. Ensuite, installez une desserte pour le traiteur ainsi que des tables sur lesquelles vous placerez un à deux saladiers à punch. Si vous devez avoir deux saladiers, ne les mettez pas l'un à côté de l'autre. Je vous conseille aussi de placer une cafetière ou une machine à expresso, ce qui peut permettre, pour certains de vos invités ou vous-même, de reprendre des forces pour continuer la fête bien plus longtemps.



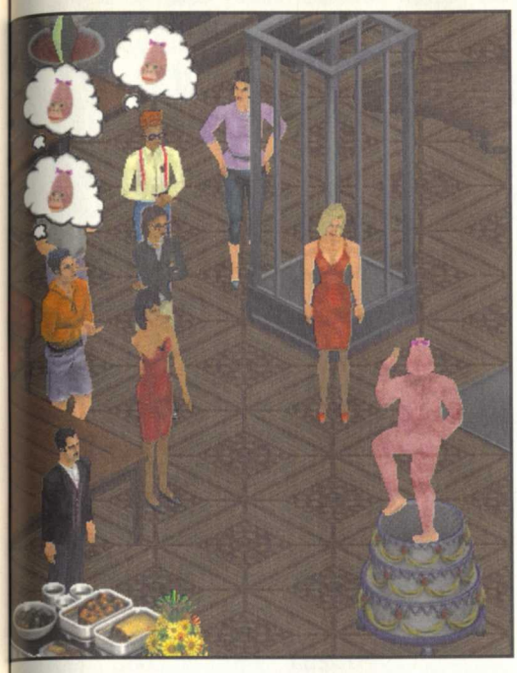
Vous n'aurez pas oublié de placer différents éléments de divertissement dans la pièce principale de la fête. Les valeurs sûres sont : une bonne grosse sono (**"Matériel de DJ"**), aidée de **"Baffles atomiques"** dans le cas de grande pièces et un parquet de danse. Ambiance discothèque ! En plus de la desserte, il faut absolument déplacer la table de votre cuisine ainsi que ses chaises dans la salle de la fête. Cela évitera à vos invités de prendre leur assiette au buffet et de se rendre dans votre cuisine pour s'asseoir et manger. Dans le cas de très grande fête, utilisez éventuellement une seconde table et plusieurs chaises. N'oubliez pas de laisser toujours au minimum une case libre tout autour de chacun des éléments que vous mettez dans l'aire principale de la fête. Toujours dans un souci de bonne circulation...



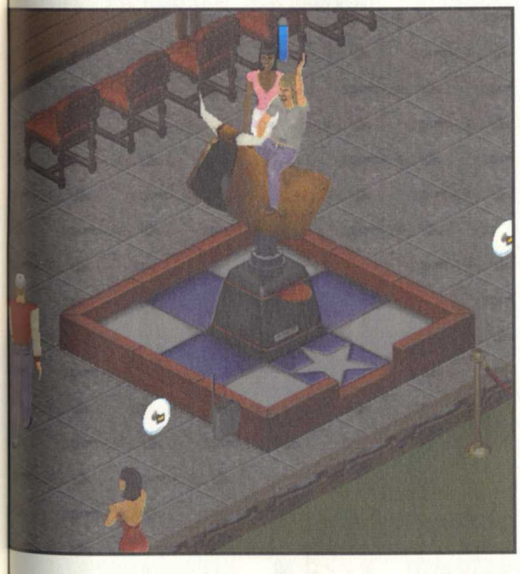
Vous vous apercevrez aussi que la musique pendant une fête peut avoir une incidence sur vos invités. Certains seront plus enclins à se déhancher sur du disco alors que d'autres préféreront une musique plus actuelle. La valeur sûre restant pour les Sims, à mon avis, la **"Techno"** ! Ce genre de musique n'apparaît d'ailleurs pas dès le début. Il faut au préalable programmer un autre type de musique, tel que le rock. Vous devez dès lors jeter un œil aux invités et adapter votre choix musical !

Soyez prêt à faire la fête. Vous devez ainsi être propre et en pleine forme. Un bon moyen est de se lever, comme chaque matin, et de décider qu'aujourd'hui serait le jour de la fête. Passez sous la douche, réalisez les derniers préparatifs et faites une sieste si vous en avez besoin. Vers la moitié de la journée, appelez le traiteur au téléphone. Puis passez un second coup de téléphone pour lancer une invitation à votre soirée.

Le traiteur se mettra tout de suite au travail et garnira la desserte avant de remplir les saladiers à punch. Les invités arriveront et se mettront en premier lieu à manger. Si cela se déroule plutôt bien, attendez un tout petit peu et téléphonez de nouveau pour lancer une seconde invitation, ce qui aura pour effet de rameuter plus de monde ! Dès que tous les invités sont présents, engagez une danseuse ou un danseur. Ce spectacle attirera tous les Sims de votre fête et cela augmentera le niveau de divertissement. Après le spectacle, vous pouvez revendre la "Pièce montée divine surprise" et, éventuellement, en prendre une autre pour l'utiliser un peu plus tard. Cela fait toujours bon effet !



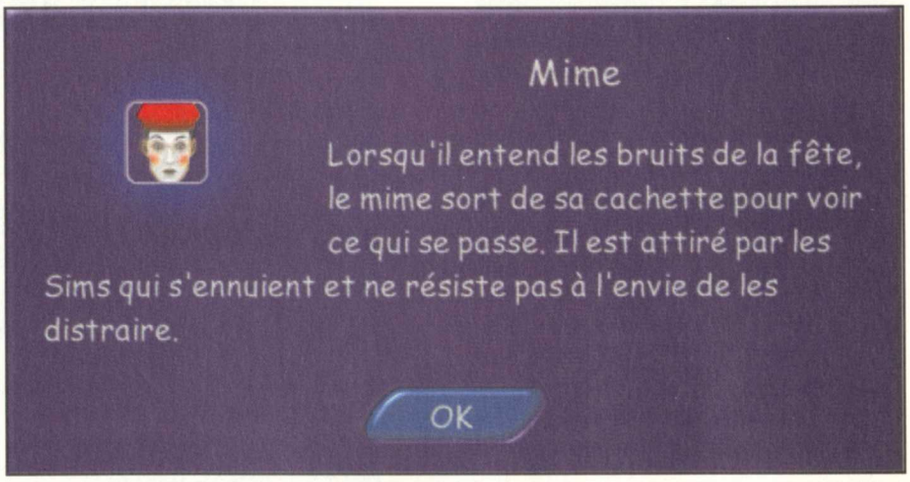
En suivant ce canevas, il est difficile de louper une fête ! Néanmoins, il est conseillé de commencer par de petites parties. Ensuite, pourquoi pas, il vous sera donné d'organiser de plus grandes fêtes. On peut même imaginer une véritable rave-party organisée dans un hangar construit à côté de votre maison. Toutefois, une telle option n'est offerte qu'à un Sim très riche !



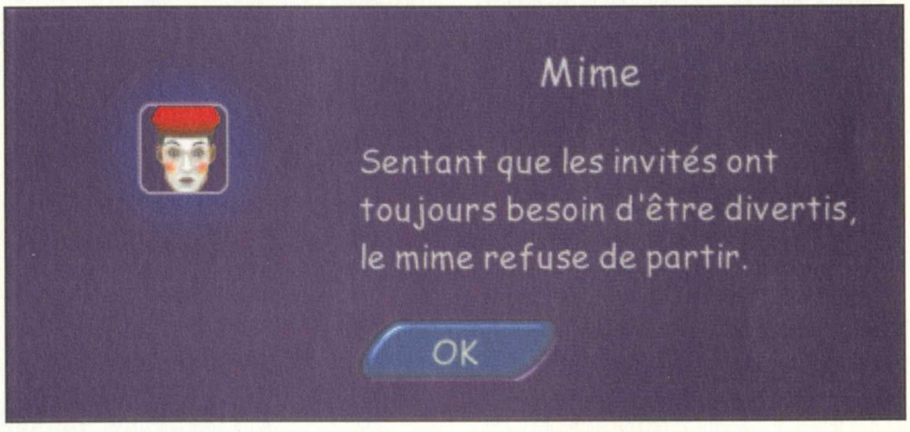
Vous pouvez aussi utiliser d'autres systèmes de divertissement, comme le rodéo ou la fontaine à bulles. Ce sont des alternatives permettant d'augmenter le divertissement de vos invités. Mais n'abusez pas en vous diversifiant beaucoup trop, vous risqueriez d'obtenir l'effet inverse !

Le mime

Votre fête n'est pas aussi divertissante que prévue ? Résultat : un visiteur inattendu s'incrustera dans votre petite sauterie. Il s'agit d'un mime qui s'efforcera de divertir vos invités puisqu'il considère que vous n'y arrivez pas par vous-même. On peut voir en lui une sorte de clown triste, comme nous l'avons vu dans ÇA VOUS CHANGE LA VIE.



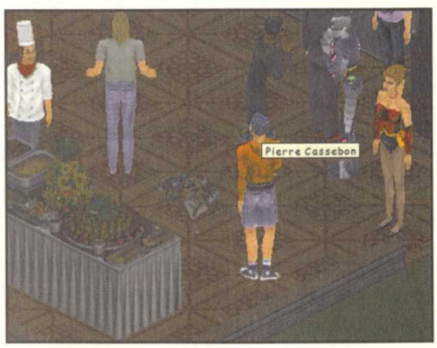
L'irruption du mime dans votre fête n'est pas un bon présage. Cela veut dire que votre partie est plutôt ratée et que la plupart des invités s'y ennuient. Il vous reste toujours l'option de dire à ce mime d'aller voir ailleurs en lui demandant poliment de déguerpir. Mais, comme le clown triste, il ne voudra rien entendre tant que les invités ne seront pas correctement divertis.

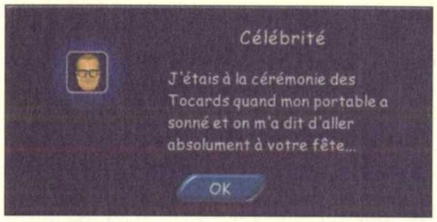


Il est plus facile de réaliser une bonne fête dès le départ que de recentrer le tir d'une partie mal pensée. De ce fait, il est assez difficile de se débarrasser du mime. Surtout qu'il a la fâcheuse tendance de vous faucher des objets. Il pourrait bien repartir avec votre micro-ondes ou je ne sais quoi d'autre ! Faites en sorte qu'il ne vienne pas chez vous !

Les invités inattendus

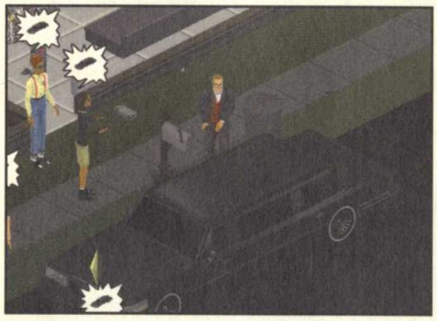
Dans toutes les fêtes, vous verrez arriver des pique-assiettes, à l'image de "Pierre Cassebon". Ils n'ont aucun lien avec vous et la seule interaction que vous pouvez avoir est de leur demander de partir. Réfléchissons un peu avant de les chasser. Ce sont des invités comme les autres et, s'ils sont là, c'est pour faire la fête, après tout. Donc, vous n'êtes pas obligé de leur demander de décamper. Parfois, ces invités inattendus ont un impact positif sur le déroulement de la fête. Ainsi, en se mettant à danser, ils peuvent inciter d'autres Sims à en faire autant.





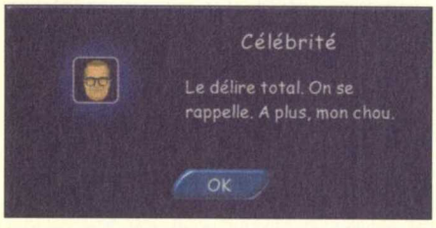
Autre invitée inattendue, la célébrité ! À l'inverse du mime, si la fête bat son plein, une célébrité viendra vous rendre visite. Il s'agit de "Drew Carey", présentateur très connu aux États-Unis et, il faut bien le dire, totalement inconnu en France. Lorsqu'il arrive avec sa limousine, tous vos invités se rueront à sa rencontre. Il viendra d'ailleurs vous parler plusieurs fois.

Dans le cas où la fête retomberait comme un soufflé, cette célébrité s'éclipsera aussi vite qu'elle sera venue. Toutefois, le fait qu'elle soit présente à votre fête est un plus pour vous. Cela vous indique la réussite de la fête et augmente aussi le bonheur que prennent les autres invités.



Tout a une fin

Que votre fête soit la plus réussie de la Terre ou non, elle aura de toutes façons une fin ! À commencer par le traiteur qui s'éclipsera au milieu de la nuit. Sans lui, le buffet sera vidé rapidement, tout comme les saladiers à punch. Cela devrait avoir un effet handicapant pour votre fête. Je vous conseille donc de mettre fin à la fête à ce moment-là en commençant à dire **"Au revoir"** aux invités. Cela évite que vos invités ne décident de partir d'eux-mêmes, ce qui arrivera de toute façon en raison de l'heure, avec un mauvais à priori de votre fête. De la même façon, lorsque la fête prend fin, le mime finit par s'en aller. C'est aussi le cas de Drew Carey (à moins qu'il ne soit parti bien avant en se disant que l'on s'ennuie chez vous !).



C'est alors le moment de rendre le matériel pour récupérer une somme non négligeable, en fonction des installations que vous avez louées !

0899702404
Booste ton GSM, passe aux SMS !!!
-sonneries - logos - sonneries - logos - sonneries - logos - sonneries - logos - -sonneries - logos - -sonneries

Sonneries

R&B / SOUL / RAP
109 Bills bills bills
124 All in my grill
132 I never knew love like
157 If u had my love
295 Eternellement
300 Ces soirées là
481 The real slim shady
536 Doesn't really matter
13718 Wassuup
15763 Independent women

TECHNO / DANCE / HOUSE
152 Move your body
272 Sex Bomb
349 I will survive
487 Lady
528 I feel for you
98 Daddy cool
532 Go right fo
541 Music
10221 One more time
23081 In your arms
37638 Carillon

CARTOON/TV
274 Les Simpsons
202 La famille Addams
273 Star Wars
16353 Sous le soleil
309 Pulp fiction
17948 Hit machine
194 Friends
496 Ally Mc Beal
204 la panthère rose
238 Spiderman

NINETIES
463 All that she wants
470 Bad
462 Beautiful life
466 Believe
468 Faith
472 Heal the world
469 I want your sex
407446 Kiss Me
22996 Quand la musique
471 Remember the time

Logos

705048

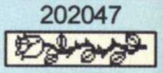
200118

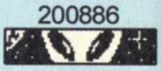
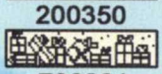
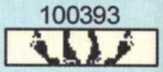
705047

200128

705045

202047

200290

200886

200350

100393

700221

100058

100365

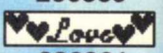
200917

100373

200950

202176

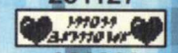
200359

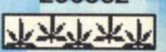
180096


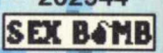
200861

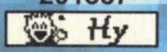
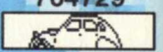
180191

201127

202125

200882

302554

202944

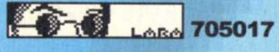
201657


704729

300119

300068

Lara Croft...

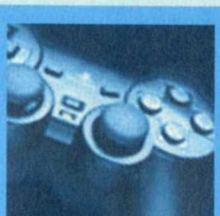
100042

100044

201358


705017

0899 70 73 07



1- Appelez le 0890 7024 04
2- Tapez le code de votre logo ou sonnerie
3- Composez le N° de votre mobile
4- Recevez votre choix sur votre mobile

L'installation des sonneries est possible sur mobiles NOKIAtm/ SAGEMtm/ PHILLIPStm/ MOTOROLAtm adaptés. Les logos sur mobiles NOKIAtm adaptés.
NEWTECH MULTIMEDIA. RCS B TOULOUSE 410 078 087 – Coût de l'appel 0899 : 1.349 € / appel puis 0.337 € / mn

Clic & Go

Créez et imprimez toutes vos envies !

Super impression photo

- ***Importez vos photos***, de votre ordinateur ou de votre ***appareil photo numérique*** et positionnez-les ***d'un simple clic***
- ***Améliorez vos photos*** (contraste, luminosité, couleurs…)
- ***Réalisez la mise en page*** facilement et créez aussi ***vos albums photos***
- ***Insérez des textes*** et imprimez vos photos ou ***envoyez-les*** par ***e-mail***

NOUVEAU

Super impression CD+DVD & jaquettes

- ***1800 modèles*** pour réaliser des ***jaquettes*** et ***étiquettes CD et DVD***
- ***Personnalisez vos CD et DVD*** : textes, images, format d'impression…
- ***Créez vos formats d'étiquettes*** personnalisés
- ***Réussissez*** toutes ***vos impression*** grâce à ***l'assistant intégré***

Un véritable studio d'impression, chez vous, à portée de souris !

Créez vos propres jaquettes et étiquettes CD et DVD d'un simple clic !

DÉCOUVREZ : en complément de ces 2 logiciels les Papiers Futés pour imprimer toutes vos envies !

9,99 € TTC Prix unique !

Réf. 117516 | Réf. 117518 | Réf. 117515 | Réf. 117514 | Réf. 117517 | Réf. 117523 | Réf. 117510 | Réf. 117522 | Réf. 117512 | Réf. 117524

* PPC : Prix Public Conseillé

Pour plus d'informations, contactez-nous au : 01 44 93 87 80 (non surtaxée) **ou consultez notre site web : www.clic-go.com**

BON DE COMMANDE à retourner à : Anuman Interactive - PC Soluces - 28, rue Ligner - 75020 Paris

Titre	*Quantité*	*Prix Unitaire*	*Port ***	*Total*
Montant total à régler			***2,30 € *****	

MODE DE PAIEMENT (Cochez ou complétez les cases de votre choix)

Je joins mon réglement à l'ordre de *Anuman Interactive* par :

☐ Chèque bancaire en euros ☐ Chèque postal en euros

☐ Je paie par carte bleue :

Numéro |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Validité |_|_| |_|_|

Signature obligatoire :

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal ..... Ville : .....

Téléphone * : ..... e-mail : .....

TF1 multimedia

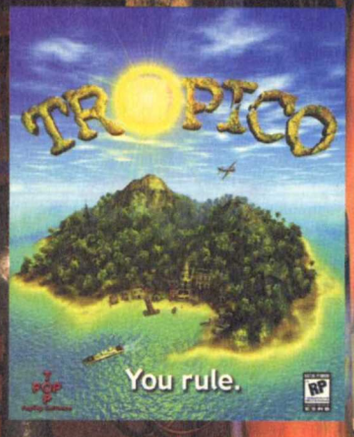
ANUMAN INTERACTIVE

** à préciser obligatoirement pour tout paiement par carte bleue* *** Frais de port gratuits si vous passez commande au minimum d'un logiciel et d'un pack Papier Futé*

TROPICO

Dictature light !

Dictateur d'une île, vous vous rendrez rapidement compte que badiner avec votre peuple n'est pas la meilleure des options. Il est préférable de gérer tout ce dont vous disposez avec une main de fer dans un gant de velours. En fait de dictateur, c'est plutôt un simple dirigeant que vous allez incarner... ***Arioch (clemonnier@loisir.net)***



Éditeur : Take 2/PopTop Software

Texte : Français

Voix : françaises

Sortie : Avril 2001

Config. mini : Pentium II 300MHz 64 Mo

STRATÉGIES ?

Tropico est un jeu ouvert. Il est régi par un grand nombre de règles et de paramètres difficiles à appréhender. Les options du jeu ne sont pas innombrables mais les possibilités offertes ne vous forcent en rien à suivre une stratégie définie par les développeurs. En cela, Tropico se rapproche d'un Sim City, par exemple. D'autant que vous êtes seul aux commandes et qu'il vous est possible de prendre toutes les décisions sans que personne ne vous en empêche, ou presque. Il n'y a que votre but qui importe. La manière forte est pourtant à proscrire si vous voulez être le meilleur dictateur. Toutefois, rien ne vous empêche d'établir une dictature de fer en faisant trembler la population au bruit des bottes. Cette option est certainement la plus dure pour rester au pouvoir de longues années. Ce guide n'a donc pas la prétention de vous donner toutes les stratégies envisageables car c'est tout bonnement impossible, mais plutôt vous indiquer la manière d'aborder le jeu le plus simplement possible. Ainsi, nous avons laissé de côté l'aspect purement politique du bloc est/ouest qui n'est pas un rouage essentiel dans une partie. Comprenez-moi bien : c'est important mais il faut déjà bien maîtriser les autres aspects du jeu avant de s'en servir pleinement. En cela, la lecture de nos solutions des scénarios vous aidera à y voir plus clair.

Bien commencer

Dans Tropico, rien n'est laissé au hasard et votre victoire ou votre défaite ne dépendra que de la manière dont vous aurez planifié le développement de votre île. Il surviendra toujours quelques détails imprévus ou des problèmes à régler en urgence. Mais vous devez réellement prendre du temps dès le début pour réfléchir à ce que vous allez faire de votre île. Dès le début de la partie, mettez le jeu en pause. Quoi qu'il arrive, la première chose que vous devez faire est d'évaluer le potentiel de l'île. C'est particulièrement vrai dans le cas d'une partie aléatoire puisqu'à chaque nouvelle partie vous découvrez un nouveau terrain de jeu.

En fait, il y a trois paramètres généraux sur lesquels vous devez jeter un coup d'œil : les conditions générales des cultures ainsi que toutes les cultures possibles sur l'île. Ensuite, évaluez la richesse en minerais. Et pour terminer, il est intéressant de connaître les possibilités touristiques. Quoi qu'il arrive, vous avez toujours des potentialités ouvertes sur tout cela. Il ne s'agit donc pas tant de se rassurer sur l'existence de telle ou telle ressource mais plutôt de choisir votre direction de départ. Établissez en gros la manière dont vous allez développer l'île. Il n'est pas question de construire au petit bonheur la chance pour s'apercevoir un peu tardivement qu'il n'est plus possible de construire une plage décente puisqu'une usine se trouve juste à côté. Autre point qui peut se révéler utile : le sens du vent. Ce dernier draine la pollution avec lui (fumée, odeurs...). Si vous placez une usine entre la source du vent et des habitations, les habitants ne vont pas apprécier. Et ils n'auront pas tort car, à terme, ils vont recevoir toute la pollution de votre usine et toutes les émissions qui se trouvent entre eux et le chemin du vent !

01

02

Les habitants ont tendance à se plaindre du manque d'installations pour se divertir, se soigner, etc. Souvent, ces installations existent mais ils n'y passent pas. Il peut donc être intéressant de forcer un peu le destin en établissant un carrefour à un endroit de l'île où les travailleurs seront obligés de passer pour aller de leur lieu d'habitation vers leur travail. À ce carrefour, les bâtiments à vocation sociale seront les bienvenus (marché, pub, église...). Sans oublier que ce carrefour se doit d'avoir une ou plusieurs routes. Sans quoi, cette possibilité n'est pas viable. Nous verrons pourquoi plus tard. Avec cette façon de faire, pas toujours applicable à 100 %, il faut donc déjà organiser les zones où vous installerez les logements, les zones industrielles, etc. Le tout sans même avoir commencé à construire quoi que ce soit !

03

Gagner de l'argent

Vous êtes pressé par le temps et il faut rapidement gagner de l'argent, sinon vous ne serez pas à même de réaliser vos objectifs quels qu'ils soient. Il n'y a donc pas trente-six solutions. Vous devez opter pour le court terme. En effet, il serait prématuré d'essayer de construire une mine ou une infrastructure touristique, qui mettraient bien trop de temps à devenir rentables.

04

Le court terme passe par l'agriculture. Au début des scénarios, vous avez déjà trois ou quatre fermes. Choisissez donc une culture qui rapportera de l'argent et convertissez une ou deux fermes. Le choix de ce que vous produirez dépendra des possibilités qu'offre le sol à proximité des fermes. Cela va de soi...

On peut être tenté de se jeter sur le minerai pour débuter. Après tout, il suffit de construire la mine et que les mineurs commencent à produire. Seulement, il existe un défaut de taille. Généralement, les mines sont éloignées du centre ville et encore plus du quai d'où les marchandises seront expédiées (vendues). Construire une mine, y faire travailler des mineurs, récupérer le minerai par des ouvriers et l'amener au quai demandera un temps énorme. Bien plus que simplement installer une nouvelle ferme et attendre qu'elle arrive à maturité. Ne serait-ce qu'en terme de production, les fermes seront plus rentables dès le départ du jeu.

Un autre moyen efficace de gagner de l'argent à courte échéance est d'installer un camp de bûche-

ronnage. Son emplacement se fera près d'un environnement boisé mais pas trop éloigné du quai. De cette manière, le bois sera rapidement débité puis expédié. Le bois n'est pas ce qui se vend le plus cher mais il a l'avantage d'être produit très rapidement. De plus, il est possible par la suite d'installer une scierie pour en faire du bois de charpente. Dans le cas où vous prendriez la route de l'agriculture (état brut ou modifié grâce à des industries), vous pouvez dès le départ construire de nouvelles fermes en occultant la construction d'un bûcheronnage. Toutefois, ce dernier a l'avantage de déboiser des zones qui pourraient ensuite être utilisées pour la culture. La logique serait de déboiser puis d'installer une ferme. En fait, ce n'est pas le cas. Il faut faire le contraire, à savoir installer une ferme et le temps que les fermiers commencent à travailler sur cette exploitation, l'installation d'un camp de bûcheronnage permettra de l'améliorer. N'oubliez pas qu'il faut installer le camp à proximité de la zone à déboiser mais pas littéralement sur les terres cultivables ! Au fur et à mesure que les arbres seront abattus, l'exploitation agricole augmentera sa production.

Plus tard, l'option du minerai sera toujours tentante surtout en ce qui concerne l'or. Néanmoins, la pollution engendrée par des mines est énorme. Surtout ne transformez pas votre île en exploitation minière, contentez-vous d'une seule mine. L'installation d'une seconde exploitation déstabiliserait l'équilibre de votre île de la pire des manières qui soit.

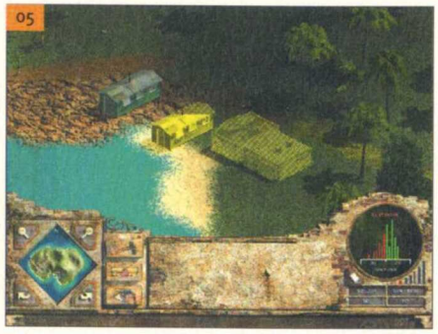
Vous serez amené à développer l'industrie tôt ou tard. Cela passera inévitablement par la construction d'un lycée puis plus tard d'une université, ce qui aura aussi tendance à contenter la faction intellectuelle. Néanmoins, faites attention à un élément important. Absolument personne ne viendra étudier s'il n'y a pas de travail qui requiert une telle qualification. Et encore faut-il qu'il y ait un tel emploi disponible pour que des habitants soient tentés par l'instruction. Dans le cas où il n'y a plus d'emploi à pourvoir, vous pouvez économiser sur les salaires en diminuant l'équipe pédagogique (les professeurs). Cela ne sert pas à grand-chose de les payer à n'instruire que les murs.

Loger le peuple

Le bien de vos citoyens passe en premier lieu par leur logement. S'ils habitent dans une cabane, ils ont des raisons d'être malheureux. C'est pourquoi parmi les premiers bâtiments à placer, il y a les logements. Surtout que cela a d'autres avantages. Ainsi, les habitants construisent des cahutes n'importe où, vous empêchant souvent de construire où vous le désirez. Les habitants préfèrent payer pour se loger dans un lieu de qualité. Une fois vides, les cabanes restent sur le terrain. On pourrait alors être tenté de les détruire, mais cela coûte de l'argent. Sauf si vous avez expressément besoin du terrain, ne les détruisez pas avec un bulldozer. Il est bien préférable d'attendre. En effet, si personne n'habite une cabane pendant une année entière, elle tombera en ruine. Cela vous permettra ensuite de construire à l'endroit où elle se trouvait, et tout cela sans dépenser ne serait-ce qu'un centime pour la destruction !

Construire des logements, c'est bien mais pas n'importe comment. Voici en gros les trois choix possibles :

05



Le premier consiste à construire des logements juste à coté de chaque source de travail. Le défaut évident est qu'il vous faut construire de petites maisons. En début de partie, c'est un choix difficile à assumer. Par la suite, les premières maisons disponibles ne sont plus forcément au goût des habitants. Il faudra alors les améliorer. Le seul avantage serait d'éviter à vos travailleurs de longs déplacements pour se rendre de chez eux à leur lieu de travail. Tout cela est trop problématique. En réalité, cela n'a qu'un intérêt temporaire, par exemple, pour faciliter la construction rapide de bâtiments qui seraient très éloignés de votre centre ville. Ou alors pour loger des ouvriers trop peu nombreux, à un endroit où il n'y a absolument rien d'autre comme une mine.

Le second choix consiste à placer les logements à mi-chemin de toutes les sources de travail. N'oubliez pas qu'il vous faut loger la majeure partie de la population. La construction de résidences a un rapport qualité/prix bien plus attractif qu'une simple maison. Un immeuble ou des résidences permettent de loger un plus grand nombre de personnes sur une plus petite surface. En les plaçant à mi-chemin des sources de travail, vos travailleurs ne perdront pas trop de temps à se déplacer. D'une part, les habitants ne vous poseront plus de problème sur ce point particulier, tout du moins avant quelque temps, et d'autre part, c'est un moyen de vous débarrasser de toutes ces cahutes qui vous empêchent de construire là où vous le désirez.

Troisième choix que nous avons déjà vu : planifier l'espace et créer un carrefour. Les avantages sont énormes mais il ne faut surtout pas oublier de

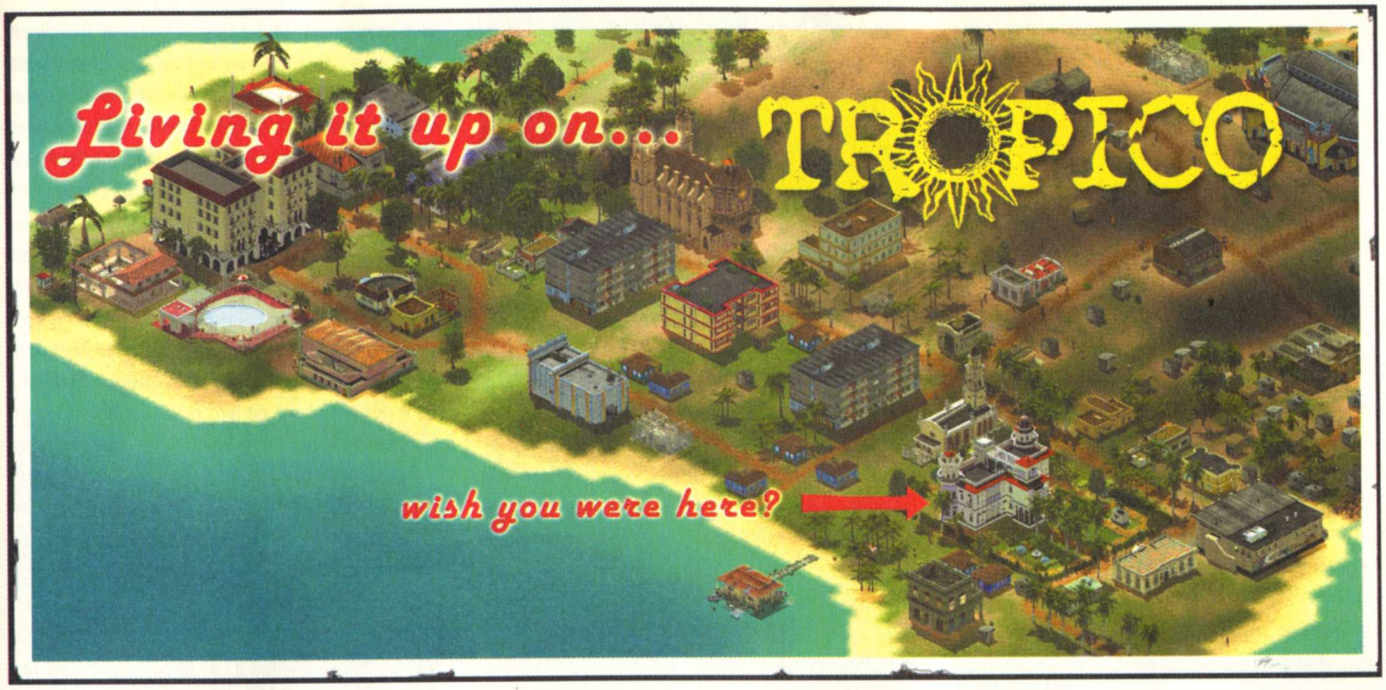
06

construire une route permettant d'augmenter la vitesse de déplacement des habitants. L'un des plus gros avantages de ce système est de permettre l'optimisation des bâtiments sociaux dont vos citoyens ont besoin pour être heureux. Précisons qu'il n'est pas toujours très simple de réussir à créer un véritable carrefour. Les événements et les envies de la population peuvent rapidement vous obliger à changer votre fusil d'épaule en établissant d'urgence une construction à un endroit que vous réserviez pour autre chose.

Au fil du temps, la population devient de plus en plus exigeante. Construire de petites maisons ridiculement inconfortables n'est pas vraiment une option intéressante. Vous serez obligé, à l'avenir, de construire d'autres logements pour que la population se sente mieux. Le meilleur choix est de placer dès le début un immeuble, puis plus tard d'opter pour des résidences. Il n'y a pas mieux. Les maisons de luxe seront aussi appréciées par la frange aisée des habitants. N'en abusez pas tout de même.

N'allez pas construire une belle résidence auprès de sources d'emploi éloignées du centre de la ville comme cela peut être le cas pour une mine. Il est dès lors préférable d'installer quelque chose de plus simple pour ces travailleurs. Les mineurs seront peut-être moins heureux que les autres mais si vous perdez quelques voix aux élections, est-ce bien grave ? Non, tant que vous avez la majorité des citoyens de votre côté.

N'oubliez pas que les habitants de Tropico sont prêts à payer un tiers de leur salaire pour se loger. Un ouvrier qui gagne 6 dollars paiera jusqu'à 2 dollars par mois pour son logement. Lorsque l'on parle de revenu, il faut oublier le terme de salaire brut d'une personne. Rapidement, des foyers vont se créer. Ainsi, une famille aura un revenu plus important puisqu'il correspondra à la totalité des salaires des personnes qui en font partie. Au début du jeu, on peut donc construire un immeuble et proposer un loyer à 1 ou 2 dollars. Ensuite, il faudra vous baser sur le revenu moyen des habitants et sur l'écran qui permet d'avoir la liste des salaires. En fonction de cela, vous devrez construire de nouvelles habitations ou changer le montant des loyers. D'une manière fort logique, si vous aug-



mentez le salaire des travailleurs, il est généralement temps d'augmenter celui de leur loyer !

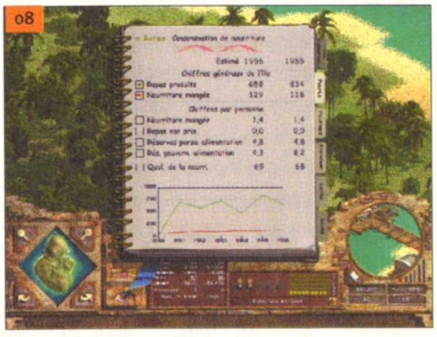
07

En début de partie, si vous avez une implantation diplomatique, n'hésitez pas à passer un décret pour une aide au développement de l'URSS. Une option judicieuse puisqu'elle vous permettra de construire des logements en dépensant moins. L'argent qui reste dans vos caisses sera sûrement bien plus précieux à l'avenir que ce soit pour Tropico ou pour votre compte personnel ! En dehors des dictateurs "diplomates", vous n'avez pas un établissement diplomatique dès le début de la partie. Je ne vous conseille pas d'en établir un pour réaliser des économies sur des logements. Cela pourrait vous coûter plus cher que l'économie engendrée, ne serait-ce que dans le temps perdu. Lorsque Tropico sera un peu mieux développé, cela sera alors une action à envisager !

Nourrir le peuple

La nourriture est tout aussi importante que le logement de vos habitants. En mourant de faim, ils ne travailleront plus pour vous, forcément ! Jetez un œil sur l'écran indiquant la qualité de la nourriture, le nombre de repas produits et consommés. Il s'agit d'un bon indice pour connaître le moment où il faut se mettre à produire plus de nourriture. Ne réagissez pas trop tard tout de même, il ne faut pas s'en occuper lorsque la famine est déjà là. Anticipez ce problème !

08



Vous ne rencontrerez ce problème qu'après plusieurs années. Les fermes du début produisent assez de nourriture pour votre petite population. À un point que le surplus vous rapporte de l'argent. Seulement, la population augmente rapidement dans une petite île en pleine expansion.

09

Les quais de pêche sont chers. Pourtant, ils ne consomment pas de terrain puisqu'ils sont tournés vers l'extérieur. Il peut s'avérer profitable de construire un ou plusieurs quais pour produire de la nourriture pour vos habitants. Ce faisant, vous n'auriez pas à construire de nouvelles fermes pour nourrir la population. Cela comporte tout de même un défaut puisque la nourriture produite par les quais de pêche n'a pas une grande valeur pour l'exportation et ne sera donc pas d'une grande aide financière. Autant dire que les quais de pêche ne sont pas la meilleure des installations à mettre en place en début de partie. Par la suite, cela peut être une option plus qu'intéressante pour la production des repas de vos citoyens. Surtout qu'à ce moment-là, il ne sera plus vraiment question d'exporter la nourriture. Vous aurez sûrement d'autres marchandises bien plus profitables ! Enfin, je l'espère pour vous !

Contenter le peuple

La population a des besoins basiques que nous avons déjà vus. Une fois qu'elle est logée, nourrie et qu'elle a une occupation, cela ne suffit pas ! Cela ne suffit jamais à vrai dire !

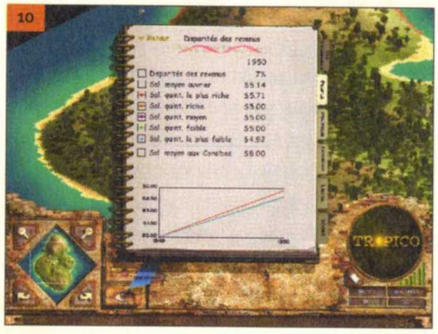
Il faut donc penser à divertir les habitants, leur amener la religion et diverses autres choses. Paradoxalement, plus la population se porte bien et plus il y a de chances pour que vous vous sentiez bien. Être le pire des dictateurs peut être "amusant" mais cela n'a rien de véritablement positif sur votre évaluation en fin de partie. Vous devez donc faire en sorte d'être loin du terme "dictature".

Donnez ce que vous demandent les habitants. Au début du jeu ce n'est pas une obligation, mais rapidement vous comprendrez que plus la population augmente et plus les besoins se font ressentir sur le respect général. À ce moment-là, il est préférable d'avoir la maximum de monde dans sa poche plutôt qu'une majorité d'ennemis.

Les habitants sont contents de se promener sur l'île. Les années passant, elle se modifie rapidement et perd de sa beauté. On peut alors installer des fontaines pour augmenter l'attrait des zones. Je vous conseille, à la place des fontaines, d'utiliser des statues qui feront double emploi. Elles embelliront l'endroit et auront aussi l'avantage d'augmenter le respect du peuple envers vous. Le respect du peuple est important, vous le verrez au moment des élections.

Payer le peuple

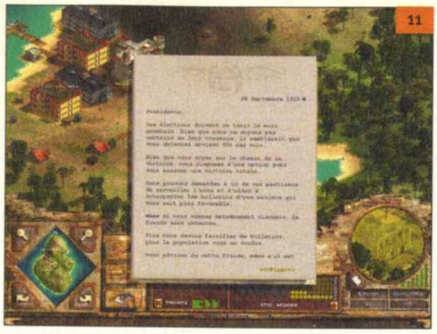
Les salaires sont une part de satisfaction non négligeable. Vous pouvez d'ailleurs obtenir le salaire moyen des travailleurs de l'île. Un élément assez intéressant. En effet, si vous voulez que l'immigration soit bonne, il faut que le taux moyen des salaires soit supérieur à celui des Caraïbes. C'est également la solution pour donner le salaire adéquat à votre population.


10

Quoi qu'il arrive, il est conseillé d'augmenter régulièrement les habitants. Surtout avant les élections. Sans exagérer non plus, vous n'allez pas donner tout l'argent au peuple.
Autre point amusant, il y a trois niveaux d'instruction. Les habitants sans aucune instruction, ceux qui ont reçu une instruction secondaire et ceux qui ont eu la chance de suivre des études supérieures. Vous ne pouvez pas donner le même salaire à ces trois catégories de personnes. Il faut impérativement conserver un écart entre eux. Si les salaires sont trop bas, il y aura de la grogne. Mais si vous donnez la même chose à tous, vous aurez un problème économique. Si vous alignez les salaires sur ceux des ouvriers de base, vos travailleurs qualifiés vont fuir l'île rapidement ! Il faut donc garder en tête cette idée du partage des salaires.
Attention, les militaires sont des cas particuliers puisqu'en général, il faut les payer un tout petit peu plus qu'une personne ayant fait des études secondaires. De même, un général aura besoin d'un salaire plus élevé que celui d'une personne ayant un diplôme supérieur.

Votez pour moi !

L'équilibre politique n'est pas toujours facile à maintenir. L'île est peuplée de personnes aux opinions très diverses et la moindre de vos actions


11

modifie leur comportement et le respect qu'ils vous portent. Difficile de contenter tout le monde.
D'une manière générale, lorsqu'on vous demande s'il doit y avoir des élections, ne refusez pas. Cela peut poser un problème si vous n'êtes pas très populaire. Avec le lancement d'élections, on peut se trouver dans plusieurs cas de figure.

Pour commencer, si vous êtes certain de remporter tous les suffrages, attendez que les élections arrivent juste après avoir accepté qu'elles aient lieu l'année suivante. Vous les remportez et tout se déroule sans encombre ! Ne pensez pas pour autant que c'est le moment de vous reposer. Les prochaines élections arriveront rapidement.
Vous n'êtes plus tellement respecté par la population et vous vous inquiétez du résultat des élections. Si vous avez Pub (vous devez en avoir un !), faites un décret pour instituer le Mardi-gras. De cette manière, les habitants seront plus heureux et, de ce fait, votre popularité devrait augmenter. Dans le cas où cela ne serait pas suffisant, n'hésitez pas à décréter une réduction fiscale. Le respect envers vous augmentera et les élections devraient vous être favorables.

Bien peu populaire, une réduction fiscale et quelques divertissements ne vous sont pas suffisants. Il est temps de passer aux choses sérieuses et à des méthodes moins orthodoxes. Ouvrez l'agenda et cliquez sur "Listes" pour obtenir un grand nombre de choix. Ce qui nous intéresse, c'est le respect qu'ont envers vous les résidents. Vous aurez une répartition de la population selon le respect qu'elle vous porte. Tout en haut, ceux qui supportent le président. Tout en bas, les opposants dont votre adversaire. Cliquez sur les adultes dont le respect pour vous est peu élevé pour obtenir une liste des membres de leur famille. Choisissez un résident qui a au moins une femme et le maximum d'adultes en âge de voter dans sa famille. À partir de là, achetez-le en utilisant le décret de corruption. Les caisses de l'État perdront de l'argent mais l'homme en question vous considérera d'un autre œil, tout comme le reste de sa famille pendant un moment. En fonction de vos problèmes, n'hésitez pas à corrompre de cette manière plusieurs familles. Au passage, il n'est pas vraiment utile de corrompre le candidat adverse car il y a peu de chance pour qu'il vote pour vous ! De même, ne donnez pas ce genre de cadeau à vos opposants les plus farouches. Ce serait du gaspillage. Il s'agit plus de donner une pichenette aux élections, non de les retourner totalement en votre faveur.

Dans les cas extrêmes, vous pouvez finalement choisir de truquer les élections. Je vous conseille d'éviter ce genre de pratique. Cela sera néfaste pour la suite. On pourrait simplement résumer cela par "Quand vous perdez le contrôle, faites en sorte de ne pas tout faire pour le perdre encore plus !".

LES SCÉNARIOS

Nous l'avons vu, Tropico est un jeu ouvert pour lequel il est possible d'arriver à son but par un grand nombre de manières différentes. Arriver à vos fins dans les divers scénarios suit la même logique. Toutefois, il nous est apparu intéressant de vous montrer un cheminement pour atteindre votre objectif dans les cinq premiers scénarios. Il s'agit plus ici d'une manière d'appréhender le jeu au travers des scénarios. En suivant les instructions de chacun des scénarios, vous comprendrez un peu mieux certains des mécanismes du jeu. Il n'était pas non plus question de vous donner un pas à pas strict puisque le jeu évolue en fonction des actions que vous entreprenez. Lorsque vous construisez un bâtiment, vous modifiez logiquement le cours de la partie. Si vous construisiez le même bâtiment quelques mois plus tard, les modifications sont parfois tellement différentes que cela pourrait engendrer un tournant complet de votre histoire.

Isla De Foresta

Étant donné qu'il n'y a plus rien à transporter sur l'île pour le moment, réduisez le personnel de la société de transport et faites en sorte de n'avoir qu'un ou deux employés. Fatalement, je vous conseille d'empêcher l'embauche de personnel de tous les camps de bûcheronnage ainsi que de la scierie. Y'a plus d'bois ! Vous vous souvenez ?

Isla 01

Après un rapide coup d'œil sur les ressources potentielles de l'île, il apparaît évident que le café est le meilleur choix pour obtenir de l'argent à court terme. Construisez quelques fermes bien placées sur le versant nord de la colline au sud du palais. Fixez le salaire à sept dollars pour attirer les travailleurs. De même, une fois que vous aurez démarré la partie, jetez un œil aux fermes qui produisent du maïs. Les deux plus éloignées (l'une à l'ouest l'autre à l'est) n'ont pas une main-d'œuvre optimum. Augmentez le salaire à six dollars et cela devrait rapidement attirer du monde.

02

Pendant la période où ces fermes seront en cours de construction, vous devriez recevoir une lettre de Pedro de la Pepe. Il vous propose de vous prêter 20 000 dollars en échange d'une magouille sur les diverses constructions que vous aurez à faire sur l'île pour une période donnée. Acceptez son offre car vous avez besoin d'argent frais tant que vous ne produisez pas encore ni de maïs ni de café. Une fois qu'elles seront édifiées, entreprenez la

03

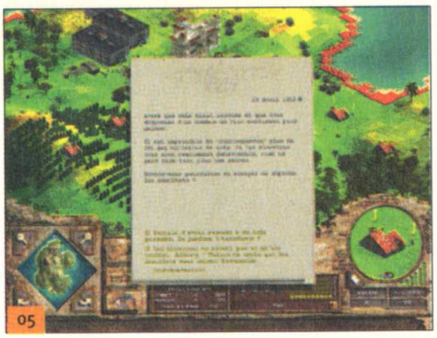
construction d'un immeuble pour loger vos travailleurs. Placez ce logement à l'ouest du palais non loin de l'ancien camp de bûcheronnage. Fixez le loyer à deux dollars pour que cela soit en priorité les travailleurs les mieux payés qui s'y installent. À la fin de l'année 52, vous devriez enfin récolter le fruit du labeur de vos fermiers avec le maïs. C'est le moment de débloquer l'embauche à la société de transport. Jetez aussi un œil sur le salaire moyen dans les Caraïbes et ajustez les salaires selon votre désir. Un peu plus tard, construisez une banque dès que l'entreprise de construction en aura terminé avec le bâtiment précédent. Pendant la construction, n'oubliez pas d'engager un banquier que vous devrez faire venir par le prochain bateau. Votre banquier en place, laissez "Développement urbain". Ainsi, vous aurez une réduction sur les constructions. Une bonne nouvelle car Pedro de la Pepe augmente justement ce genre de frais. Avant de céder aux demandes des différentes factions politiques, installez un marché puis un second bâtiment pour loger la population. Enfin, n'hésitez pas à construire une seconde société de transport.

À partir de ce moment, vous pouvez céder aux

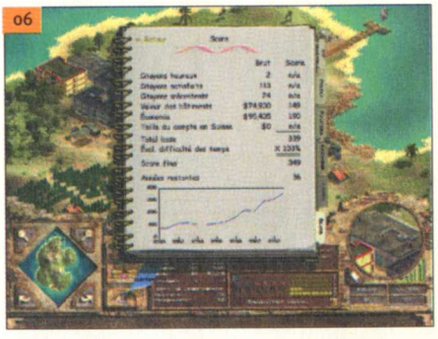
04

diverses demandes telles que la construction d'une église, d'une clinique ou d'un lycée. Mais à votre place, j'établirais aussi une deuxième entreprise de construction. En effet, il faut répondre à la demande des citoyens mais aussi continuer à développer l'économie de l'île. Pourtant, avant de commencer cela, vous allez devoir attendre que le café fasse son effet en augmentant l'argent qui se trouve dans vos caisses. D'ailleurs, avant que cela n'arrive un peu de temps va s'écouler et les arbres de l'île auront considérablement repoussé. Ouvrez le camp de bûcheronnage qui se trouve à côté du premier logement que vous avez placé. Les bûcherons qui viendront travailler vous permettront de couper les arbres et ainsi obtenir de la place pour installer de nouveaux logements plus spacieux tels qu'une résidence. N'oubliez pas non plus un pub pour distraire vos habitants et vous en servir en cas d'élection. Également un lycée que la faction intellectuelle vous demandera à cor et à cri. Il est très important pour obtenir une main-d'œuvre mieux instruite et qui sera à même de travailler à des emplois plus complexes. Surtout que lorsque vous produirez assez de bois, vous pourrez ouvrir de nouveau la scierie et pour cela, une main-d'œuvre qualifiée sera nécessaire.

Il est certain que


05

pendant toute cette période vous serez confronté à des élections. Si tout se déroule comme prévu, vous les appréhenderez de manière bien sereine puisque vous aurez tout fait pour que les habitants se sentent bien tout en développant l'économie de l'île. Bien entendu, dans ce cas il n'est pas besoin de truquer les résultats puisque vous devriez être largement gagnant !


06

Tout comme les différentes élections auxquelles vous aurez à faire face, au bout de quelques années, vous serez sur le bon chemin pour réussir votre pari économique et financier. La suite est évidente. Le café rapporte de l'argent mais il en rapporterait beaucoup plus si vous le conditionniez vous-même ! L'installation d'une conserverie est un pas de plus vers la richesse de votre île. N'oubliez pas que si vous n'avez pas installé de lycée auparavant, cela ne servirait à rien puisque vous n'auriez pas la main-d'œuvre nécessaire pour faire tourner votre usine. Lorsque cette industrie sera lancée, construisez de nouveaux logements pour vos habitants.

07

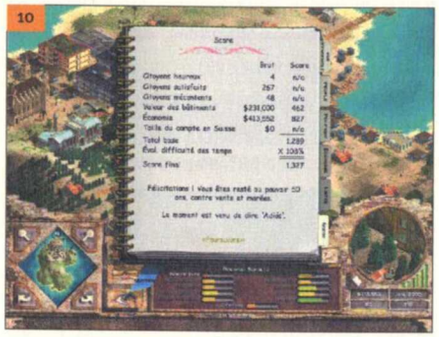
Au bout d'un moment, la nourriture viendra à manquer. Réagissez avant que cela n'arrive. Si vous voyez vos réserves diminuer et les exportations de maïs chuter, construisez un quai de pêche au coin nord de l'île. Cela vous donnera une nouvelle source de nourriture. N'oubliez pas d'ouvrir une nouvelle société de transport dans le cas où vous remarqueriez que les fermes et industries deviennent déficitaires alors qu'elles ont du stock.

08

Il est peut-être temps d'ouvrir un hôtel bon marché, ce qui nous permettrait d'obtenir des devises en développant le tourisme. Placez l'hôtel au nord, dans la partie où vous n'avez encore rien construit. Il doit n'y avoir normalement qu'un ancien camp de bûcheronnage. N'oubliez pas de construire une plage pour vos touristes. Plus tard, une banque à proximité pourrait vous permettre de créer des comptes off-shore.

09

À partir de ce moment, veillez à ce que vos diverses sources de revenus fonctionnent bien. Faites en sorte que la population se sentent bien. Et lorsque votre dock semblera ne plus être capable de traiter les marchandises, pourquoi ne pas en ouvrir un autre ? L'un pour les marchandises et l'autre pour les touristes. Bien entendu, le placement d'un quai pour touristes se fera près de l'endroit où se trouvent le ou les hôtels. Car quand les touristes se déplaceront sans se faire prier, il serait judicieux de placer un nouvel hôtel bien plus grand.


10

Surveillez bien les stocks qui s'accumulent et réglez ce type de problème. Mais à vrai dire, à partir de ce moment, la victoire vous appartient, à moins que vous ne vous mettiez à faire n'importe quoi. Bien sûr, votre score dépendra de la manière dont vous continuerez à développer l'île et à gérer les différents problèmes qui seront théoriquement insignifiants.

Los Excovinctos

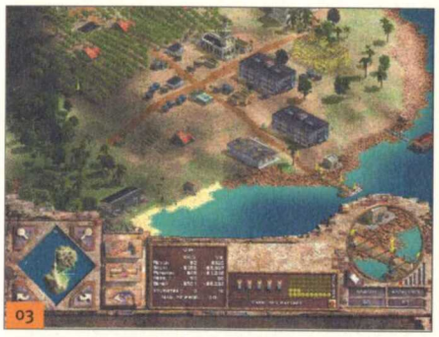
La première chose à faire avant de commencer est de virer les éventuels travailleurs de la société de transport. Gardez seulement un ou deux camionneurs et empêchez le recrutement. De même, fermez le poste de police ainsi que les prisons, si ce n'est déjà fait. Vous n'en aurez pas besoin pour le moment. Enfin, première construction, installez un quai de pêche non loin de votre premier quai. Cela assurera de la nourriture et il vous sera dès lors possible de transformer l'une des deux fermes pour qu'elle produise des papayes. Ce sera toujours mieux que du maïs en ce qui concerne les rentrées d'argent. Choisissez la ferme qui se trouve du côté des deux prisons. Une fois le quai de pêche en place, construisez un bâtiment pour loger votre population.

Los Excovinctos 01

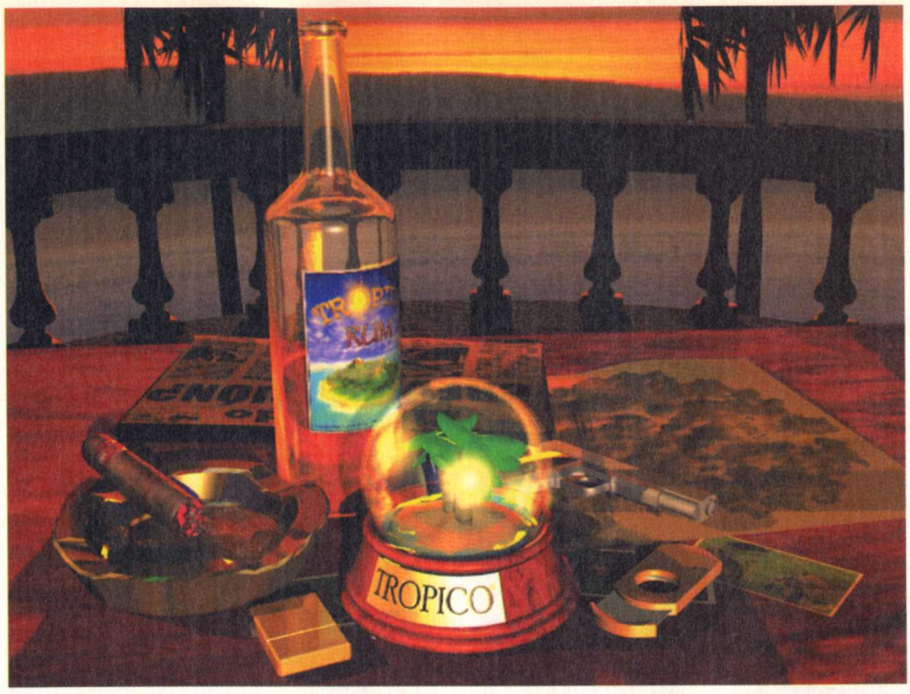
Vous verrez vos caisses se vider très rapidement mais par chance, les Nations unies vous proposeront leur aide. Vous avez plusieurs choix, mais je recommande de prendre les 20 000 dollars proposés. Autant dire que ce sera une bouffée d'air en attendant les premiers revenus. Une fois le premier logement construit, augmentez les salaires pour qu'ils soient égaux ou légèrement supérieurs à ceux des Caraïbes.

02

Construisez deux nouvelles fermes dans les parages des deux prisons. Ces deux fermes seront là pour produire des papayes. Un moyen de remplir vos caisses plus ou moins rapidement. Mais aussi de créer des emplois et ne pas laisser votre population en proie à l'oisiveté qui mène à la révolution ! Les deux fermes prêtes, installez un nouveau quai de pêche non loin de votre palais. À partir de ce moment, vous aurez de la nourriture qui entrera de manière régulière et il ne sera plus la peine d'y penser avant un bon moment. À ce moment, intéressez-vous aux conditions de vie de vos citoyens. Placez des logements, une église et une clinique. Mais en premier lieu, un marché devrait être installé au centre de la ville (près du carrefour, donc !).


03

Les 50 000 dollars sont atteints. Pour remporter la victoire, il faut cependant que la population compte au moins 200 personnes. La clinique que vous avez construite doit se spécialiser en obstétrique dès son installation. De plus, je vous conseille de publier le décret qui interdit la contraception. Plus de frein aux naissances. Cela ne suffira peut-être pas, alors mettez toutes les chances de votre côté. Installez un bureau d'immigration et laissez la porte ouverte à tous ceux qui voudraient rejoindre votre île de rêve.



04

Du monde va débarquer, pensez qu'il vous faudra le loger mais aussi lui donner du travail. Sans quoi, vous risquez d'être mis à la porte rapidement par des élections défavorables. Construisez un hôtel bon marché et une plage près du banc de sable, au sud de votre quai. Construisez aussi un camp de bûcheronnage et, plus tard, une scierie. N'oubliez pas d'installer une nouvelle société de transport ainsi qu'une nouvelle entreprise de construction. Répondez toujours à l'attente de vos citoyens et payez-les grassement sans que cela ne porte atteinte à votre économie. Ils seront heureux et cela influera sur l'arrivée de nouveaux immigrants.

Au sud, il y a un gisement d'or. Je vous déconseille d'aller l'exploiter. Tout du moins pas de la manière dont nous avons entrepris cette île. Le gisement est bien trop éloigné et vous mettriez trop de temps à le construire ainsi qu'à l'exploiter, puis à rapatrier l'or jusqu'au quai ! Non, à la place, il est préférable de construire un second quai près de votre hôtel et de le dédier aux yachts. Bâtissez ensuite un hôtel plus conséquent. N'oubliez pas une plage ainsi qu'un pub entre les deux hôtels. Tout en faisant cela, il vous faudra continuer à ériger des logements et à régler les divers problèmes. Il faut bien mettre quelque part tous les nouveaux citoyens qui débarquent sur l'île !

05

Votre petite riviera en place, vous pouvez l'améliorer en installant un restaurant. Mais n'oubliez pas que votre but est d'avoir 200 citoyens avant 1989 avec votre caisse à plus de 50 000 dollars. Occupez-vous en priorité des besoins de la population. Essentiellement des logements, au point où vous en êtes. Car si vous vous êtes bien débrouillé, vous devriez déjà avoir plus d'argent que nécessaire. D'ailleurs, votre baie touristique est plus là pour contenter les capitalistes et créer des emplois plutôt que pour gagner de l'argent.

06

Sans vouloir insister, faites en sorte que la population soit heureuse. C'est l'un des meilleurs facteurs pour attirer de nouveaux citoyens. En respectant leur bonheur et la bonne marche de votre économie (le transport des marchandises...), vous devriez atteindre sans problèmes votre objectif.

Fruitas

L'accord qui vous lie avec la société Fruitas n'est pas évident à tenir. Pour cela, vous n'aurez d'autre choix que de vous concentrer sur l'agriculture.

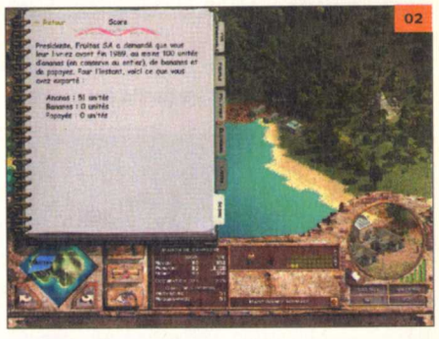
Dès le début, limitez le nombre de dockers à deux. Fermez la conserverie, limitez le nombre de soldats à un dans le palais et limitez le nombre de camionneurs. Nous l'avons déjà vu, cela ne sert à rien de payer des gens pour qu'ils se tournent les pouces.

Ensuite, convertissez deux fermes pour qu'elles produisent des ananas. Le meilleur choix est de sélectionner les deux qui se trouvent au nord de la route. Enfin, faites construire une nouvelle ferme pour qu'elle produise elle aussi des ananas. Placez-la presque devant le palais. Vous pourrez alors enfin démarrer la partie.

Fruitas 01

La nouvelle ferme construite, installez des logements pour vos travailleurs. Faites en sorte qu'ils se sentent bien et attendez que l'argent commence à rentrer dans vos caisses. Vous pouvez en profiter pour rouvrir la conserverie dès que les ananas commenceront à être cueillis. Pendant le temps où il n'y a rien à construire, faites installer une route qui part vers le site archéologique en longeant la côte. Elle nous servira plus tard à implanter plus rapidement une deuxième ville. N'oubliez pas d'installer un pub près des premières habitations. Il vous sera utile pour divertir les citoyens, mais aussi en cas d'élection...

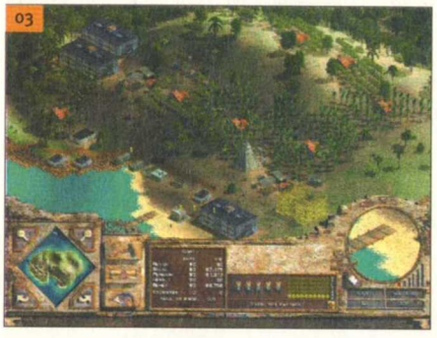
02



Plus tardivement, lancez le décret d'interdiction de la contraception. Cela fera plaisir à la faction religieuse et augmentera les naissances, ce qui

constituera une main-d'œuvre supplémentaire dont vous aurez à l'avenir besoin. En 1960, il faut que vous ayez terminé votre route qui mène à l'autre baie près du site archéologique. Bâtissez une entreprise de construction, un marché et un champ de bûcheronnage juste derrière le site archéologique (côté intérieur de l'île). il est judicieux d'installer ensuite une société de transports et un nouveau quai pour expédier les marchandises, sans quoi vous risquez d'avoir un énorme problème de logistique.

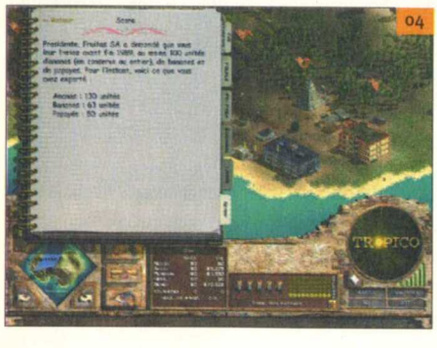
03



Il n'y a plus qu'à implanter notre nouvelle ville agricole sur cette bande de terre. Installez trois fermes qui produiront des papayes et trois autres pour les bananes. Sur une partie du terrain, les arbres auront été abattus par les bûcherons. La présence d'arbres ne doit pas vous arrêter pour installer ces fermes ; il sera toujours temps d'abattre les arbres par la suite. Durant ce plan agricole, continuez de gérer la population pour qu'elle ne se révolte pas. Ne déséquilibrez pas votre économie et n'oubliez pas que les camionneurs sont très importants pour que vous puissiez continuer à gagner de l'argent. Vous allez pourtant connaître quelques moments difficiles. Gardez la tête froide et patience. Toutefois, au début des années 70, il serait préférable pour vous d'avoir déjà implanté de nouvelles fermes si vous voulez être sûr de remplir votre contrat. Un minimum de sept à huit fermes sont nécessaires en tout pour les bananes et les papayes. À vous de choisir le nombre de fermes que vous placerez en vue de produire des bananes ou des papayes (trois de chaque ? Quatre de chaque ?).

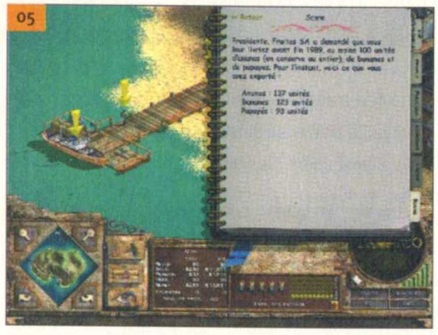
À partir de ce moment-là, la partie est presque

04



gagnée, à moins de ne pas réussir à gérer deux éléments essentiels : la logistique concernant l'acheminement de votre production vers le quai, puis son chargement à bord des cargos. Ensuite, vous devez rester au pouvoir. Pour cela, faites le bonheur autour de vous sans que cela ne cause de problèmes à votre économie. De toute façon, dans ce scénario l'argent n'est pas important. Il vous faut produire et c'est tout ! Dans les six à huit dernières années, si vous avez déjà rempli votre contrat pour deux des fruits demandés, n'hésitez pas à convertir quelques fermes pour qu'elles se mettent à produire ce qui vous manque. Par exemple, si vous avez déjà expédié plus de cent unités d'ananas et de bananes, pourquoi ne pas convertir une ferme pour qu'elle produise des papayes ?

05



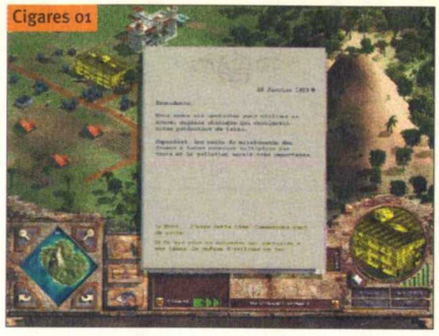
Mais faites attention à deux points importants. Le premier est le fait que la ferme ne produira plus rien dans les trois à cinq ans à venir. Cela ne sert donc à rien de faire une telle chose s'il ne reste plus que cinq années avant l'échéance finale. Le second point découle du premier. Si une ou plusieurs fermes ne produisent plus rien pendant quelque temps, votre économie en sera affectée ! Atteindre la fin de l'année 1989 ne devrait normalement poser aucun problème, sauf si vous n'avez plus d'argent dans vos caisses...

La mère de tous les cigares

Comme pour tous les scénarios, limitez les emplois qui ne sont pas nécessaires. Ce qui est le cas de la société de transport ou du quai. Enfin, il est clair que vous devez rapidement produire du tabac. Pour cela, implantez trois ou quatre fermes entre le pic montagneux et votre palais. On peut rêver mieux comme endroit, mais pour le moment vous n'avez pas vraiment le choix. Lorsque les fermes seront en place, faites construire un immeuble pour loger une partie de la population. Construisez aussi une route qui prolonge celle qui part directement du quai pour obtenir un passage rapide de l'autre côté de la montagne.

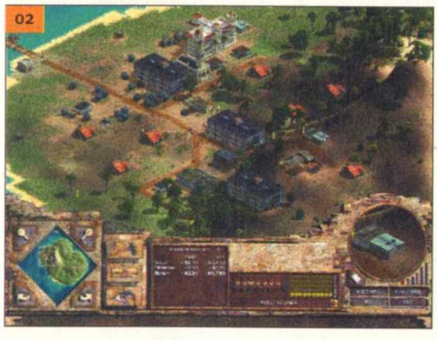
Au début des années 50, vous serez contacté pour l'utilisation d'un nouvel engrais chimique. Je vous

Cigares 01



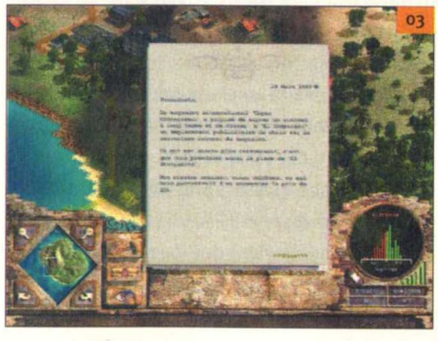
conseille de refuser cette offre. La pollution générée serait trop importante, tout comme le coût de maintenance. À choisir, il est préférable de développer rapidement l'économie de l'île pour y construire le maximum de fermes. Le premier logement construit, placez un camp de bûcheronnage le long de la route que vous avez établie en haut de la crête. Ce camp servira à défricher les alentours pour l'implantation de nouvelles fermes. La suite logique est de construire l'usine de cigares au pied de la montagne à l'endroit où se terminait auparavant la route. Cette position permet à votre usine d'être proche des fermes à tabac déjà opérationnelles tout en étant le long de la route qui mène directement aux quais.

02



Vous ne pouvez pas importer toute la main-d'œuvre qualifiée dont vous avez besoin. C'est donc à vous de l'éduquer, ce qui passe par la création d'un lycée. Normalement, l'argent doit déjà couler à flot dans vos caisses. Utilisez cet argent pour rendre votre peuple heureux. Accumuler de l'argent ne vous aidera pas à gagner quoi que ce soit. Sans oublier que si le peuple est heureux, vous avez moins de problèmes sur les bras.

03



Développez-vous rapidement pour atteindre la côte sud-est. De là, créez un nouveau camp de bûcheronnage et placez de nouvelles fermes à tabac. Toutes les trois ou quatre fermes, vous aurez besoin d'une usine à cigares. Mais ce n'est pas la peine d'en construire une si vos fermes ne sont pas encore aptes à produire du tabac. N'oubliez pas de créer un nouveau quai sur cette côte, ce qui vous permettra d'exporter plus facilement vos marchandises.

À la fin des années 60, le magazine "Cigar Connoisseur" vous proposera de signer un contrat à long terme pour un emplacement publicitaire. Acceptez l'offre même si cela vous coûtera cinq mille dollars par an. L'augmentation des cigares ne vous donnera pas la possibilité de payer cette facture à ce moment-là du jeu puisque vous n'en produisez pas assez. Mais ensuite, cela s'avérera plus que profitable, surtout dans l'optique du scénario.

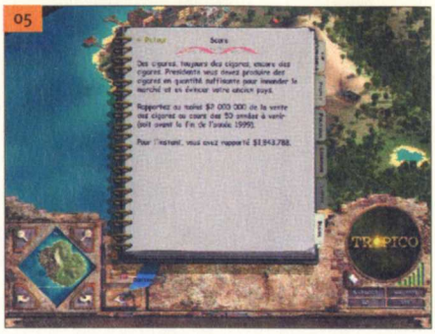
04

Les années passeront rapidement et il vous faudra faire face à pas mal de problèmes. L'immigration rapide vous obligera à construire de nouveaux logements. Sans oublier qu'il vous faut nourrir toute la population et là, je vous conseille la construction de quais de pêche qui permettent d'obtenir rapidement de la nourriture, contrairement aux fermes.

La construction d'une centrale électrique est un plus dont vous pourrez difficilement vous passer dans ce scénario. L'apport électrique vous permettra d'améliorer la production de vos usines de cigares. Moins de pertes de tabac dans le processus de fabrication donc plus de cigares qu'auparavant en fin de chaîne de production. Sans oublier que les cigares seront fabriqués plus rapidement.

L'électricité sera aussi le moyen de construire une chaîne de télévision. Grâce à elle, vous pourrez ensuite lancer le décret de campagne de publicité industrielle. Le prix des cigares sera augmenté une fois de plus !

05



Vous vous apercevrez rapidement que l'équilibre de l'île sera difficile à tenir. Gardez à l'esprit deux choses importantes ! Votre but n'est pas de gagner de l'argent mais de vendre le maximum de cigares et de tabac au meilleur prix. Mais aussi ne pas être destitué, que ce soit par les militaires ou le résultat des élections. Continuez de développer votre industrie à base de tabac et gardez vos citoyens heureux ! S'ils sont heureux, vous pourrez continuer à exporter des cigares...

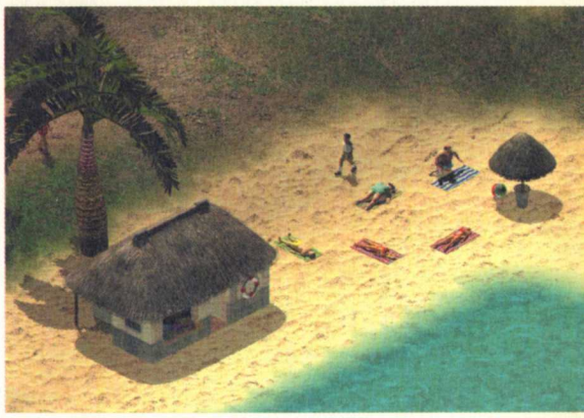
Les années passeront et vous devriez réaliser l'objectif de deux millions.

La nouvelle Havane

Dès le départ, limitez le nombre d'employés de la banque, de l'aéroport, du quai et de la société de transport. Au passage, assurez-vous que la banque s'occupe de développement urbain. Ce faisant, vous pourrez faire prospérer l'île plus facilement et il sera toujours temps, plus tard, d'envoyer du cash sur votre compte en Suisse. Changez l'une des trois fermes pour qu'elle cultive du tabac. Construisez une mine de bauxite sur l'un des deux gisements possibles (l'un à l'est du palais et l'autre près de l'aéroport). Enfin, faites construire deux autres fermes qui auront pour tâche de produire du tabac. Voilà la manière de bien démarrer. Par la suite, il apparaît inévitable de placer un camp de bûcheronnage non loin des fermes pour raser les arbres et permettre aux cultures de s'épanouir.

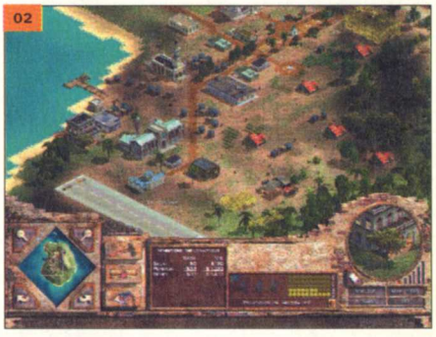
Havane 01

Puis commencez à vous occuper de vos citoyens pendant quelque temps en installant des logements et des petits aménagements qu'ils n'hésiteront pas à vous demander. Construisez rapidement un bureau d'immigration pour augmenter l'entrée sur votre territoire de nouveaux citoyens. De



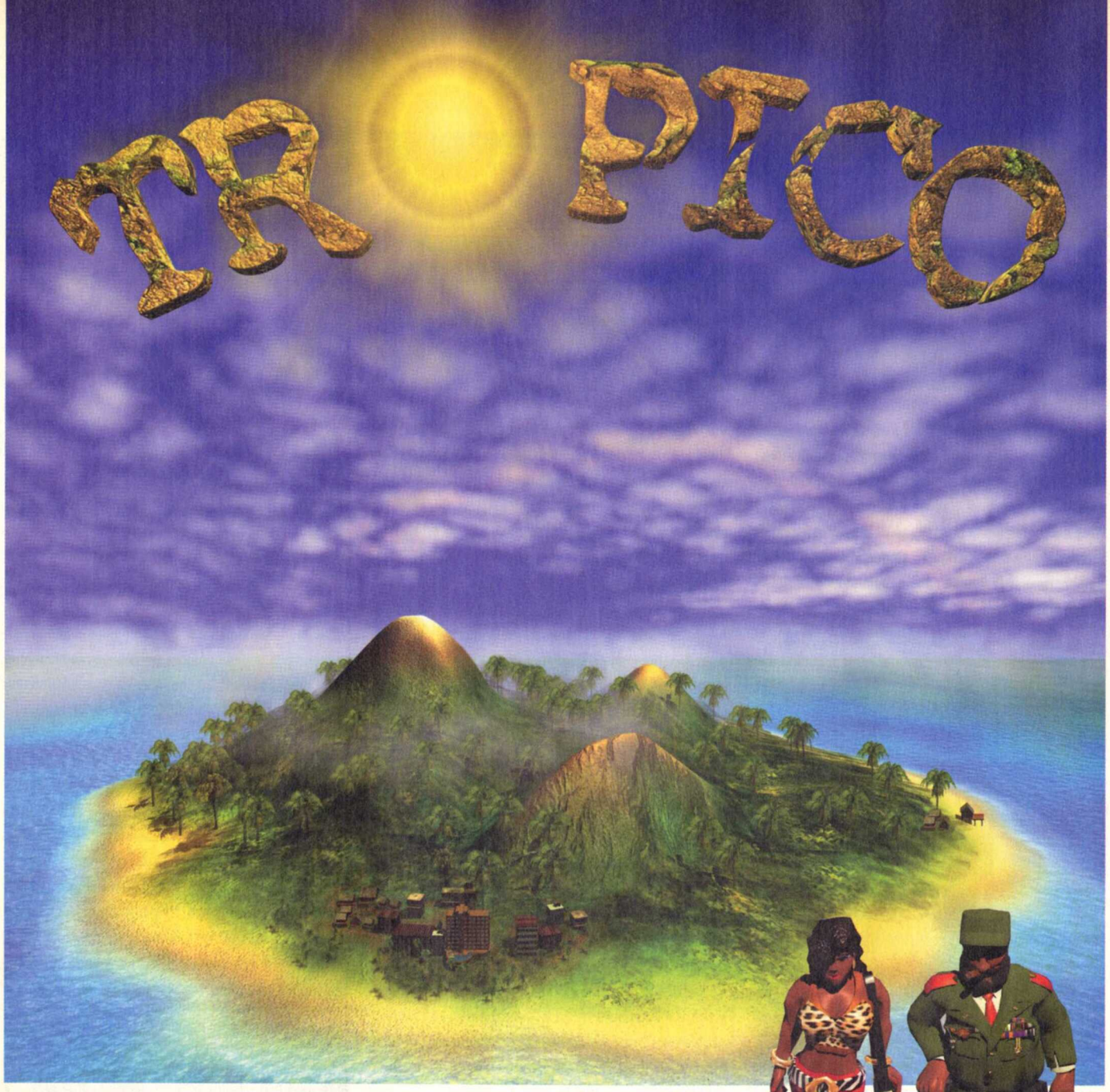
même, construisez une église qui vous permettra de lancer le décret sur l'interdiction de la contraception. Vous avez besoin de main-d'œuvre pour rapidement installer une économie viable. Dès que vous commencerez à gagner de l'argent, changez l'objectif de votre banque pour en détourner vers votre compte en Suisse. Construisez un lycée puis une université. Vous allez avoir besoin rapidement de main-d'œuvre qualifiée pour vos postes de banquier, médecin ou pour la centrale électrique que vous devrez inévitablement mettre en place. Installez une représentation diplomatique et envoyez une délégation commerciale vers les États-Unis ou l'Union soviétique à votre choix. Faites-le à nouveau chaque fois que ce sera possible. Vous obtiendrez ainsi des faveurs ou des meilleurs prix. Plus l'argent rentrera sur l'île et plus il vous sera facile d'en faire ressortir pour alimenter votre compte en Suisse. Installez une usine pour fabriquer des cigares, mais aussi un nouveau camp de bûcheronnage avec une scierie aux alentours.

02



N'oubliez pas de créer des sociétés de transport pour que toutes vos marchandises soient acheminées au bon endroit. La construction d'une, deux, voire trois autres banques est une sage décision. Plus vous aurez de banques et plus l'argent de l'île ira se promener vers la Suisse. Bien sûr, vous aurez déjà fait édicter depuis quelques années le décret sur le permis de construire, et plus vous construirez sur l'île, plus vous gagnerez vous-même de l'argent. Puisque vous avez de l'électricité, améliorez les installations existantes (mines, industries...) et construisez un hôtel de luxe au nord du palais. Installez aussi une piscine et une plage.

TROPICO



Au début des années 80, M. Bruno vous fera une offre pour la gestion des night-clubs et casinos. Acceptez et si vous ne l'avez pas encore fait, construisez un casino ainsi qu'un night-club. Faites en sorte que le casino n'accueille qu'une clientèle richissime. Pour cela, fixez le jeu du casino sur Baccarat. Continuez à développer l'île tout en évitant que vos habitants soient malheureux, ou en tout cas qu'ils se retournent contre vous.

Vous devriez ne pas avoir trop de problèmes pour accumuler les cent mille dollars de votre objectif. Au pire, s'il vous manque quelques dollars, démarrez des chantiers. Dès que vous en commencez un, vous obtenez l'argent du permis de construire. Une manière comme une autre de profiter du système avant votre départ. Bien sûr, cette façon de réussir le scénario n'est pas la mieux optimisée. Il est possible d'agrandir plus rapidement l'économie industrielle de l'île pour amasser encore plus d'argent et terminer le scénario avec un compte plus fourni.

PRÈS DE 400 SOLUTIONS COMPLÈTES ET DES MILLIERS DE CODES

N'ATTENDEZ PLUS !

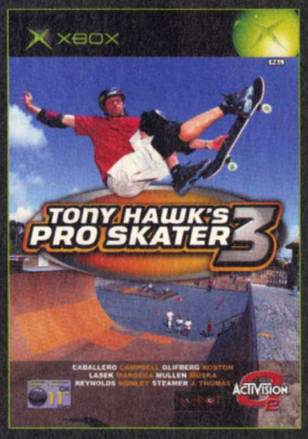
RETROUVEZ TOUTES LES SOLUTIONS DE VOS JEUX EN EXCLUSIVITÉ SUR

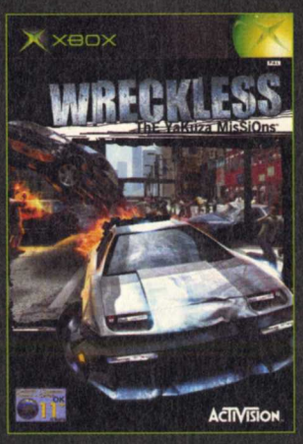
3615 PCSOLUCES
et au
08 92 68 14 16

mises à jour régulières, nouveaux codes, hotline

ET GAGNEZ*

LA XBOX
+ 2 JEUX





UN LECTEUR DVD DE SALON
+ 5 FILMS

3615-8882 : 0,34 €/mn - *3615 uniquement - Cyber Press Publishing
PHOTOS NON CONTRACTUELLES
XBOX © 2002 Microsoft
Wreckless, Tony Hawk's Pro Skater 3 © 2002 Activision

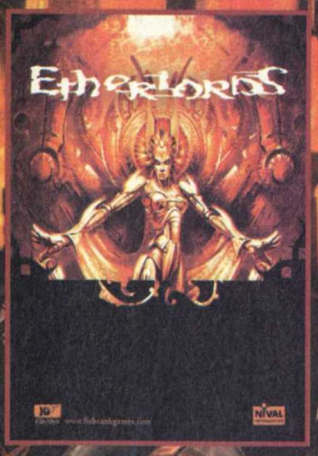
ACTIVISION.

Etherlords

Retrouvez les Cheat Codes pour ce jeu dans la rubrique "Triche Trash" à la fin du magazine.

Etherlords est un jeu mêlant habilement l'univers de Heroes of Might & Magic et celui de Magic l'Assemblée. Vous aurez donc compris que c'est un jeu basé uniquement sur les cartes.
Quatre races différentes sont disponibles : les Vitaux, les Kinets, les Chaos et les Synthets. Vous aurez le choix de diriger l'une de ces races tout au long de votre périple afin de devenir le Seigneur Blanc : le dieu vivant. Invocations de créatures, artefacts, rituels, enchantements sont de la partie pour vous permettre d'atteindre votre objectif. Sept campagnes vous attendent dans cet univers médiéval fantastique.

Daniel (Dmohamed@loisir.net)



Éditeur : Fishtank

Développeur : Nival Interactive

Texte : Français

Voix : Françaises

Sortie : Novembre 2001

Config. mini : Pentium III 550 128 Mo

SOLUTION EFFECTUÉE EN MODE DIFFICILE

CAMP : SOUFFLE DE LA VIE

CHAPITRE I : La menace mécanique

OBJECTIF : TROUVER ET VAINCRE LA BÊTE TRANCHANTE APRÈS AVOIR LIBÉRÉ LE HÉROS LÉGENDAIRE DE SA PRISON

Commencez par combattre **Rat infecté**. Utilisez le rituel gouttes d'éther et invoquez les Fongoïdes cracheurs. L'adversaire invoquera alors des Rats puants et vous attaquera. De votre côté, continuez à invoquer des Fongoïdes cracheurs ainsi qu'à utiliser le rituel gouttes d'éther afin de pouvoir invoquer les Tiques soldats. Cela fait, effectuez une défense avec vos Fongoïdes et enchantez les Tiques soldats avec les griffes acérées. Renouvelez l'opération et attaquez le Rat infecté afin qu'il trépasse. Attention, sa plus grande force est d'invoquer d'autres Rats infectés. N'hésitez donc pas à sacrifier vos Fongoïdes pour éliminer ces ennemis gênants ! Allez voir l'alchimiste itinérant pour obtenir des runes et affrontez **Chauve-souris**. Cet ennemi invoquera d'autres chauves-souris suffisamment puissantes pour vaincre vos invocations. De ce fait, dès que vous le pourrez, invoquez deux Fongoïdes et un Tique soldat, puis enchantez le Tique soldat avec les griffes acérées. Faites une défense avec les Fongoïdes et attaquez la chauve-souris avec le Tique soldat. Réitérez l'opération afin de remporter la victoire ! Maintenant, attaquez **Petit véloce** en utilisant la même technique que pour Rat infecté. Celui-ci peut invoquer d'autres Petits véloces d'une force redoutable. Heureusement pour vous, après qu'ils ont effectué une attaque sur vous ou sur vos invocations, ils périssent automatiquement !

Le combat gagné, vous augmentez de niveau. Améliorez donc la régénération du Héros ! Ensuite, partez voir **l'autel du Mentor** afin d'accroître de nouveau votre niveau. Améliorez cette fois-ci la canalisation du Héros, puis confrontez-vous à **Halo des rivières** en utilisant la même technique que précédemment. Libérez **Mauleen** de sa prison **(01)** et affrontez **Rat calamiteux** avec elle. Il vous faut abattre rapidement les invocations qu'il fera. Vous ne pourrez éliminer que les ennemis ayant une défense de 1. Renouvelez l'opération jusqu'à ce que Rat calamiteux n'ait plus de carte en main. À partir de ce moment-là, patientez en effectuant une défense avec vos Fongoïdes jusqu'à obtenir trois Tiques soldats. Enchantez-les avec vos griffes acérées et éliminez Rat calamiteux. Cela fait, partez voir l'alchimiste itinérant et affrontez **Bête tranchante (02)**. Utilisez le rituel flux d'éther et invoquez une Tique ouvrière. Ensuite, faites une défense et, lorsque vous invoquerez la reine des Tiques, enchantez vos monstres avec la Force des bois, puis attaquez Bête tranchante.

01

02

Surtout, faites très attention à son invocation, le Tailladeur. En effet, celui-ci a une force d'attaque et une défense élevées ! N'hésitez pas à faire appel aux enchantements force des bois pour accroître la force de vos invocations et à faire appel aux rituels soins pour vous redonner des points de vie ! Réitérez l'opération à maintes reprises, en effectuant à chaque tour une défense, afin de terminer la mission.

CHAPITRE II : Les nouvelles terres

OBJECTIF : DÉTRUIRE LE CHÂTEAU DES CHAOTS

Commencez par combattre **Garde Kobold**. Dans le même temps, prenez l'autre personnage et allez récupérer **la source d'ether vert**. Utilisez le rituel gouttes d'ether ainsi que les invocations Tiques soldats et Fongoïdes. L'ennemi invoquera alors des Gardes Kobold, d'une attaque et d'une défense supérieures à vos invocations. Vous devrez donc attendre d'avoir les enchantements griffes acérées afin d'accroître la force de vos Tiques soldats. Lorsque l'ennemi attaquera, sacrifiez vos Fongoïdes. Renouvelez l'opération jusqu'à ce que vos Tiques soient assez puissantes pour éliminer les Gardes Kobold.
À ce moment-là, attaquez-les sans relâche pour vous débarrasser d'eux. Ensuite, continuez vers la gauche en abattant **Garde Orc**. Dans le même temps, utilisez l'autre personnage afin de prendre les émeraudes. Capturez **le laboratoire d'apprenti** et obtenez des ressources en prenant **la roulotte de marchand**. Éliminez **Véloce, Abomination de bronze, Mékos de fer** ainsi que **Mini Carnopod**, puis prenez possession du **jardin de mandragore**, de **la source d'ether rouge** et du **jardin de lotus**.

Allez voir les alchimistes itinérants pour obtenir des runes et combattez **l'instigateur Charagouin** afin de capturer **la hutte d'invocateur**.

Achetez 2 Grands Sylvain et 2 Anciens Sylvain et retournez vers le portail de pierre pour acheter un maximum de runes. Cela fait, attaquez rapidement **Helgi** avant qu'il ne détruise votre château. Utilisez l'enchantement forêt dense et le rituel gouttes d'ether, puis attendez d'avoir assez d'ether pour invoquer un Grand Sylvain. Pendant ce temps, vous allez recevoir les attaques des invocations de votre adversaire. Une fois le Grand Sylvain invoqué, réitérez l'opération en utilisant la même technique afin d'invoquer un autre Grand Sylvain, deux Anciens Sylvain et deux Tiques soldats. Maintenant, enchantez vos monstres avec les griffes acérées et débarrassez-vous de Helgi grâce à vos invocations **(03)**. Améliorez la mobilité du Héros et éliminez les autres ennemis.

03

Emparez-vous du **laboratoire d'apprenti** et achetez 3 rituels flux d'ether. Vous pouvez aussi aller vers **l'autel du mentor** afin d'accroître votre niveau ! Capturez **le portail de pierre** et achetez des runes. Il ne vous reste plus qu'à détruire **le château des Chaots (04)**.

04

CHAPITRE III : Aider les vitaux

OBJECTIF : TROUVER ET DÉTRUIRE LES CHÂTEAUX DES CHAOTS ET DES SYNTHETS

Commencez par créer un personnage et allez vers **l'autel du mentor** afin d'accroître le niveau de vos personnages. Améliorez la concentration, la mobilité, la suppression, l'apprentissage et la force des Héros ! Ensuite, envoyez le Héros qui a amélioré sa mobilité combattre **Shaman Orc**. Maintenant, récupérez **la hutte d'invocateur** et achetez 2 Anciens Aviak, un Assassin Aviak, un Aviak d'élite et un Mur de force pour ce héros. Cela fait, allez vers le portail de pierre pour acheter des runes en éliminant **Rat calamiteux** sur votre route. Pendant ce temps, envoyez vos deux autres personnages éliminer les ennemis à l'est de votre château ! Envoyez le Héros affronter **Mékos de fer**, puis éliminez **Ancien Aviak** dans le donjon en utilisant vos invocations Aviak ainsi que le rituel désinvocation simple **(05)**. Attaquez **Griefleif** en utilisant des rituels désinvocation, malédiction et invoquez des Aviaks et un Ancien Aviak. Surtout, utilisez les enchantements robustesse et vigueur afin d'accroître la force et l'endurance de vos invocations ! Le combat sera long, alors soyez patient et attaquez à maintes reprises avec un Aviak. Une fois que l'ennemi est abattu, améliorez la suppression et la chance du Héros. Allez alors vers **l'autel du maître**, puis partez récupérer des ressources en allant voir l'alchimiste itinérant. Cela fait, prenez **le parchemin de bénédiction** en abattant **Petit Tique** et affrontez **Fongoïde Gargantuesque**.

Améliorez la canalisation de votre Héros et confrontez-vous à **Mur de force**. Invoquez deux Aviaks puis utilisez le rituel désinvocation lorsque

05

06

l'adversaire retournera vos deux invocations contre vous. Ensuite, attaquez l'ennemi en invoquant d'autres Aviaks afin de remporter la victoire. Combattez à présent **Ancien Sylvain (06)**.

Laissez l'ennemi attaquer jusqu'à ce que vous invoquiez un Éclaireur Aviak. Utilisez-le pour accroître sa défense et son attaque, puis enchantez-le avec le parchemin de bénédiction. Attention : n'oubliez pas d'utiliser le rituel désinvocation simple sur l'invocation Sylvain lorsque vous en aurez l'opportunité ! Maintenant, attendez que l'ennemi attaque pour vous mettre en défense. Ensuite, renouvelez l'opération et invoquez un Ancien Aviak. N'attaquez pas encore, mais faites une défense. Invoquez à présent Mur de force puis Ancien Aviak. Réitérez l'opération en invoquant d'autres Aviaks et attaquez Ancien Sylvain avec l'Aviak le plus fort en défense et en attaque afin que la victoire soit vôtre. Surtout, n'oubliez pas d'utiliser le parchemin de bénédiction ! Pendant ce temps, abattez tous les ennemis qui viendront attaquer votre château. Ensuite, faites de même avec l'autre **Ancien Sylvain** et améliorez l'artefact du Héros. Combattez **Brigand Charagouin** ainsi que **Maxi Carnopod**. Allez voir l'alchimiste itinérant pour obtenir des ressources, puis affrontez **Ptéros**. Prenez à présent possession du **laboratoire d'apprenti** et achetez 3 enchantements écailles, 2 rituels désenchantement simple ainsi qu'un rituel contrecoup. Cela fait, allez rapidement acheter des runes et confrontez-vous à **Ogre**. Partez vers **l'autel du professeur** pour accroître votre niveau en vous débarrassant des deux guerriers Synthets, puis

07

améliorez la suppression ou l'artefact du Héros. Détruisez alors **le château des Synthets (07)**, puis **le château des Chaots** afin de remporter la victoire !

CHAPITRE IV : Le nid d'Aviaks

OBJECTIF : ÉLIMINER LE GROUPE D'AVIAKS

Invoquez un Héros de la Vitalité de niveau 3 et abattez **Rat calamiteux**, **Alpha-200E** ainsi que **Shaman Orc**. Emparez-vous du **laboratoire d'apprenti** et du **jardin de mandragore**. Achetez 2 invocations Grand Sylvain, un rituel symbiose ainsi que 2 flux d'ether. Ensuite, prenez **la source d'ether vert** et débarrassez-vous du **Spectre guerrier** afin d'acquérir **le jardin de lotus**. Récupérez les lotus noirs puis **le portail de pierre**. Achetez un maximum de runes et combattez **Assassin Aviak (08)**.

08

Utilisez le rituel flux d'ether et invoquez un Fongoïde cracheur, puis un Grand Sylvain. Enchantez le Grand Sylvain avec les griffes acérées et attaquez Assassin Aviak. Continuez d'invoquer des Fongoïdes cracheurs pour éliminer les invocations de l'ennemi et réitérez l'opération afin d'en venir à bout ! Récupérez **les mines d'émeraudes**, les lotus noirs et **le parchemin de maggot** en affrontant **Maître Loup**.

Utilisez la même technique que celle utilisée pour Assassin Aviak afin de vaincre Maître Loup, puis partez vers **la fontaine de la vie**. Cela fait, allez voir **la roulotte du marchand**, prenez des saphirs et abattez **les Chauve-Souris géantes**. Récupérez **l'anneau de guérison (09)** et dirigez-vous vers **le temple des guérisseurs** en éliminant les ennemis sur votre route.

CHAPITRE V : Le gardien du tombeau

OBJECTIF : ATTEINDRE L'ANCIEN TOMBEAU ET ABATTRE LE GARDIEN

09

10

11

Confrontez-vous à présent au **Garde Orc**. Utilisez le rituel flux d'ether, puis Invoquez un Fongoïde cracheur ainsi qu'une Tique soldat et le parchemin de maggot. Ensuite, attaquez-le sans relâche et invoquez un Grand Sylvain. Renouvelez l'opération afin de remporter la victoire ! Maintenant, affrontez **Beta-700D (10)** en faisant appel au rituel flux d'ether ainsi qu'à l'invocation Fongoïde cracheur. Réitérez l'opération, utilisez le parchemin de maggot et invoquez une Tique soldat. Lorsque **Beta-700D** utilisera l'immobilisation sur l'une de vos invocations, levez l'enchantement et attaquez-le en utilisant l'enchantement griffes acérées sur vos créatures. Cela fait, améliorez l'artefact ou la Force du Héros et partez combattre **Delta-500C** et **Gamma-400G**. Utilisez la même technique que précédemment pour les vaincre. Ouvrez à présent la pierre gardienne et abattez **Ptéros**. Continuez votre route vers la droite, puis en bas à gauche en vous débarrassant de vos assaillants afin de parvenir au **repaire des Aviaks (11)**. Il ne vous reste plus qu'à éliminer ces Aviaks un par un, puis à partir à l'ouest de la fontaine de vie pour abattre le dernier **Aviak** et ainsi finir la mission.

Ne jouez pas avec les trois Héros. Commencez par invoquer un Guerrier Cinétique de niveau 3, améliorez ses compétences, puis abattez **Rat calamiteux** ainsi que **Serpent des herbes** afin d'acquérir **la source d'ether bleu, la mine de saphirs** et **le laboratoire d'apprenti**. Ensuite, achetez 2 enchantements écailles et prenez possession du **portail de pierre**. Achetez des runes, éliminez **Sylvain** et récupérez les saphirs. Cela fait, combattez **Maître loup**. Vous obtiendrez alors **le jardin de lotus** et **la hutte d'invocateur**. Achetez 2 invocations Ancien Aviak, une invocation Mur de force et améliorez **le laboratoire d'apprenti**. Pénétrez dans le laboratoire d'apprenti pour acheter l'invocation Spectre guerrier et allez acheter 3 runes pour chaque invocation. Maintenant, emparez-vous du **jardin de mandragore** et allez voir l'alchimiste itinérant en vous débarrassant de **Serpent des herbes** sur votre chemin. Ensuite, allez à **l'autel du mentor** pour accroître votre niveau et améliorez la force ou l'artefact du Héros. Cela fait, éliminez **Fongoïde géant** et récupérez **l'anneau de guérison (12)**. Affrontez à présent **Guerrier Kobold**. Invoquez un éclaireur Aviak, puis laissez-vous attaquer par ses invocations jusqu'à ce que vous puissiez enchanter votre éclaireur Aviak. À ce moment-là, utilisez l'anneau de guérison, les enchantements robustesse ou écailles et griffes acérées.

Maintenant, abattez l'une des invocations de Guerrier Kobold lors de la défense. Ensuite, invoquez un Ancien Aviak et renouvelez l'opération. Lorsqu'il ne lui restera plus que deux invocations, attaquez-le avec vos Aviaks à plusieurs reprises afin d'en venir à bout ! Cela fait, récupérez **l'autel** et **les mines de saphirs** en abattant **Véloce** sur votre route, puis allez voir l'alchimiste itinérant. Abattez **Mekos de fer** pour récupérer **le jardin de mandragore** et améliorez à deux reprises la hutte d'invocateur. Affichez à présent les sorts globaux qui affectent les bâtiments, puis cliquez sur l'icône de la balance. Ensuite, choisissez votre Héros et la hutte d'invocateurs **(13)** afin de pouvoir acheter 2 invocations Halo des marais et 2 enchantements cuirasse. Réitérez l'opération mais, cette fois-ci, en choisissant le portail de pierre. Achetez 5 runes pour vos invocations et pour vos enchantements, puis allez éliminer **Maître loup**. Maintenant, combattez **Aviak d'élite**. Invoquez un Spectre guerrier et utilisez les enchantements cuirasse ou écailles et griffes acérées. Ensuite, invoquez un Ancien Aviak et débarrassez-vous des invocations que Aviak d'élite vous enverra. Invoquez deux éclaireurs Aviaks et un Halo des marais, puis utilisez la compétence de celui-ci pour voler 7 ether à Aviak d'élite. Il ne vous reste plus qu'à l'éliminer **(14)** ! Prenez alors possession de **la source d'ether bleu** et débarrassez-vous de **Petite abeille** pour récupérer **le portail de pierre**.

Partez à **l'autel du professeur** afin d'accroître votre niveau et éliminez **Rat sinistre** pour acquérir **la baguette de foudre** ainsi que **le glacier de feu (15)**. Cela fait, achetez des runes et allez affronter **Hongar** dans le fort. Laissez-vous attaquer jusqu'à pouvoir invoquer un éclaireur Aviak. Utilisez l'enchantement écailles ou cuirasse ainsi que griffes acérées. Surtout, n'attaquez pas votre adversaire ! Utilisez la baguette de foudre sur les invocations de

12

13

14

15

16

18

20

17

19

21

Hongar et invoquez un Ancien Aviak et un Mur de force. Utilisez les enchantements cuirasse et griffes acérées sur vos Aviaks, puis invoquez un autre éclaireur Aviak. Maintenant, attaquez avec l'ancien Aviak et l'éclaireur Aviak (16) et défendez-vous avec vos autres invocations. N'oubliez pas d'utiliser votre baguette de foudre. Renouvelez l'opération afin de remporter la victoire. Emparez-vous rapidement du fort et restez à l'intérieur afin d'éviter que **Krogerd** vous attaque. En effet, vous n'êtes pas de taille à l'affronter. Améliorez les jardins ainsi que la mine de saphirs puis, lorsque votre ennemi partira vers l'est, sortez du fort. Récupérez **le laboratoire de sorcier** et achetez 2 rituels tempête de neige ainsi qu'un rituel contrecoup. Utilisez l'icône de la balance pour acheter des runes, puis collectez les lotus noirs et les flammes de givre. Ensuite, récupérez **la hutte de sorcier** et allez détruire **le château des Chaots** tout à fait à l'est (17). Surtout, ne vous confrontez pas à **Bratti** ni à **Krogerd** !

Le château détruit, vous n'aurez plus à vous soucier de la défense de votre château. Cela fait, prenez possession de **la tour d'invocateurs**, de **la mine de rubis**, du **laboratoire de magicien**, du **portail de granit** et de **la source d'ether noir**. Surtout, ne prenez pas le sort global hypnose car c'est un sort de mauvais présage pour vous ! Récupérez **l'amulette de défense ethérée**, puis achetez 2 rituels voracité et les enchantements véhémence et lien de l'eau. Achetez des runes, ramassez les rubis et dirigez-vous à **l'autel du professeur** pour améliorer votre niveau. Débarrassez-vous à présent de **Grand Spectre guerrier** et récupérez **la source d'ether noir** et les rubis. Poursuivez votre route vers le nord et allez vers **l'autel du mentor** pour accroître votre expérience. Prenez un nouvel **anneau de guérison** ainsi que le sort global rituel de feu et de glace. Ensuite, continuez votre route en vous emparant de **la mine d'émeraudes**, du **glacier de feu**, de **l'amulette de chasseresse** (18), du sort global effet de surprise, du **temple des guetteurs**, du **portail de granit** et de **la mine de diamants**. Améliorez la tour d'invocation à deux reprises et achetez l'invocation Élémentaire de terre ainsi que des runes. Cela fait, allez attaquer **Grand Spectre shaman**. Laissez-vous attaquer jusqu'à pouvoir invoquer Spectre guerrier. Là, utilisez les enchantements cuirasse et véhémence. Surtout, utilisez votre baguette de foudre et l'amulette chasseresse sur les Spectres shaman et les Spectres mystiques ! Ensuite, invoquez un Ancien Aviak et attendez d'obtenir le rituel voracité pour l'utiliser contre votre adversaire afin de vous en débarrasser d'un seul coup ! Maintenant, renouvelez l'opération et attaquez-le (19) afin d'en venir à bout.

Partez vers **l'autel du professeur** pour améliorer votre niveau, puis abattez **Serpent des lacs** et **Chauve-Souris vampirique**. Allez voir l'alchimiste itinérant et confrontez-vous à **Matriarche Oculus**. Utilisez l'amulette chasseresse ainsi que le rituel lien d'eau pour abattre les invocations de l'ennemi et les ramener à la vie... dans votre équipe. Renouvelez l'opération afin d'être victorieux. Faites de même avec **Novice Lamia** mais, cette fois-ci, utilisez à plusieurs reprises l'amulette de chasseresse pour en venir à bout (20). Améliorez votre niveau en allant vers **l'autel du professeur**, puis éliminez **Abeille des forêts**. Collectez les émeraudes, les flammes de givre et débarrassez-vous de **Loup ancestral** ainsi que de **Grand Spectre mystique**. Ensuite, faites le plein de sorts en allant vers le gnome alchimiste et récupérez **le portail de granit**. Cela fait, confrontez-vous à **Mur de force** et dirigez-vous vers le gnome enchanteur pour recharger les artefacts. Attention, Mur de force utilisera l'enchantement trahison sur vos invocations ! Prenez les diamants, les saphirs, les rubis et abattez **Tique des bois**. Pénétrez dans **la crypte** et affrontez le gardien (21). Allez à **l'autel du maître** en vous débarrassant de vos assaillants et faites le plein de sorts et d'artefact.

Utilisez le sort global guerrier du royaume et choisissez le Héros ainsi que la cible la tombe ancestrale. Vous affronterez alors **Fantôme guerrier**. Laissez-vous attaquer, puis utilisez l'amulette de chasseresse. Ensuite, utilisez le rituel tempête de neige, l'invocation Élémentaire de terre ainsi que Ancien Aviak. Surtout, n'attaquez pas Fantôme guerrier ! Débarrassez-vous d'abord de toutes ses invocations avec la compétence Chasseresse. N'hésitez pas à utiliser l'amulette chasseresse à plusieurs reprises ! Cela fait, lorsque toutes les invocations de l'adversaire seront éliminées, attaquez Fantôme guerrier sans relâche pour terminer la mission.

CHAPITRE VI : La cité perdue

OBJECTIF : TROUVER L'ARTEFACT PERMETTANT DE PÉNÉTRER DANS LE TEMPLE DU TEMPS

Jouez avec **Filian** et **Ciara**. Ne vous préoccupez pas des deux autres Héros. Dirigez **Ciara** vers l'est et **Filian** vers le sud. Abattez **Spectre mystique**, **Ancien Aviak** et **Rat sinistre**. Ensuite, affrontez **Tailladeur**. Utilisez le rituel courant d'ether, les enchantements endurance des bois et force des bois ainsi que les invocations Guerrier Oculus et Matriarche Oculus. Attaquez Tailladeur avec Guerrier Oculus et renouvelez l'opération jusqu'à obtenir 2 Guerriers Oculus

22

23

et 2 Matriarches Oculus (22). À ce moment-là, attaquez **Tailladeur** sans relâche afin de remporter la victoire ! Collectez les rubis, les diamants, les lotus noirs, les racines de mandragore et prenez **l'anneau de paralysie**. Débarrassez-vous de **Shaman Kobold**, récupérez **l'anneau de guérison** et abattez **Loup ancestral**. Cela fait, éliminez **Serpent des arbres** et allez vers **la fontaine de mobilité**. Maintenant, combattez **Spectre magicien**. Laissez-vous attaquer jusqu'à pouvoir invoquer un Fongoïde géant ainsi que deux Matriarches Oculus. Attaquez les créatures de Spectre magicien et lui-même. Renouvelez l'opération afin d'en venir à bout. Continuez votre route en éliminant **Mante Patriarche** et **Chauve-Souris vampirique** sur votre route. Ensuite, allez affronter **Mutilateur**. Utilisez le rituel courant d'ether, invoquez un Oculus et utilisez l'anneau de paralysie sur l'une des créatures de Mutilateur. Invoquez deux autres Oculus puis un Guerrier Oculus. Laissez-vous attaquer jusqu'à pouvoir invoquer un Matriarche Oculus. Surtout, n'attaquez pas **Mutilateur** ! Améliorez l'attaque et la défense de vos Oculus, puis utilisez la compétence Regard insidieux des Oculus (23) pour éliminer quelques créatures ennemies. Cela fait, invoquez des Fongoïdes géants et utilisez leurs compétences Sport mortel sur Mutilateur. Il ne vous reste plus qu'à renouveler l'opération et à l'attaquer avec tous vos Oculus afin de remporter la victoire !

Partez à présent vous confronter à **Brigand Charagouin** ainsi qu'à **Mur de feu**, en utilisant la même technique qu'avec Mutilateur, afin de récupérer **le parchemin de maggot** et **l'amulette de chasseresse**. Ensuite, réunissez tous vos guerriers, sauf **Ciara**, à l'endroit où se trouve **Filian**. **Ciara** doit se diriger au sud-est de la carte pour prendre **l'anneau de commandement** (24). Cela fait, rejoignez

24

vos troupes en évitant les ennemis sur votre route et donnez tous les artefacts de vos guerriers à **Ciara** afin qu'elle puisse affronter **Omega 800-D** qui se trouve au nord-est de votre position. Commencez par utiliser le parchemin de maggot et l'anneau de paralysie. Ensuite, laissez-vous attaquer jusqu'à pouvoir utiliser l'amulette de la chasseresse. Utilisez alors la compétence Flèche fatale de Chasseresse sur Brigand Charagouin. Améliorez vos attaques et vos défenses, puis utilisez de nouveau le parchemin de maggot et l'anneau de régénération. Maintenant, attaquez sans relâche Omega 800-D afin que la victoire soit vôtre ! Il ne vous reste plus qu'à pénétrer dans les vestiges de la bibliothèque de la Cité perdue pour terminer cette mission.

CHAPITRE VII : Le temple du temps

OBJECTIF 1 : DÉTRUIRE LE CHÂTEAU DES KINETS

Commencez par afficher les sorts globaux qui affectent le château et cliquez sur l'icône du serpent. Dans le même temps, éliminez **Ancien Aviak**, **Spectre shaman**, **Spectre guerrier** et **Ver d'acier** afin de récupérer **le jardin de mandragore**, **le jardin de lotus**, **le portail de granit**, les racines de mandragore et les lotus noirs. Ensuite, envoyez **Mollen** à l'est du château et **Mayleen** au sud-est abattre **Garde Orc** et **Maître loup** pour vous emparer du **laboratoire de sorcier** et des émeraudes. Prenez à présent possession de **l'autel** ainsi que de **la source d'ether vert** et collectez les racines de mandragore. Cela fait, débarrassez-vous de **Ancien Aviak** et de **Fongoïde gargantuesque** pour acquérir **le portail obsidienne**, **le parchemin de maggot** et les saphirs. Attention, c'est **Mollen** qui doit détenir **le parchemin de maggot** ! Maintenant, envoyez tous vos guerriers vers **l'autel du professeur** afin d'augmenter de niveau. Améliorez la chance ainsi que l'artefact des Héros. Combattez **Ogre** avec **Mollen**, utilisez l'enchantement flux d'ether et invoquez deux Soldats abeilles. Ensuite, utilisez le parchemin de maggot ainsi que le rituel premiers soins. Laissez-vous attaquer puis attaquez Ogre (25) en n'oubliant pas, à chaque tour, d'utiliser le rituel premiers soins. Sacrifiez vos abeilles en défense et réitérez l'opération afin d'en venir à bout.

Éliminez **Halo des marais** afin de récupérer **la tour d'invocation**, **le jardin de mandragore**, **le jardin de lotus** et **la source d'ether vert**. Ensuite, abattez **Grand Sylvain** et améliorez la tour d'invocation afin d'acheter une invocation Fongoïde géant, 2 invocations Serpent des herbes, un rituel ouragan et un enchantement bénédiction des bois pour **Mollen**. Cela fait, achetez des runes et allez voir les alchimistes itinérants en vous débarrassant de **Maxi Carnopod** et de **Doyen Kobold**. Envoyez **Mollen** vers le sud pour éliminer **Mur d'illusion**, puis affrontez **Mécasaurus de fer**. Utilisez l'enchantement flux d'ether et invoquez Serpent des herbes. Ensuite, attaquez-le et utilisez le parchemin de maggot. Renouvelez l'opération en n'oubliant pas d'utiliser l'enchantement bénédiction des bois ainsi que griffes acérées (26) afin de remporter la victoire ! Maintenant, emparez-vous de **l'autel du maître**, **du mentor**, puis du **temple des guérisseurs**. Cela fait, allez voir l'alchimiste itinérant, le gnome marchand et débarrassez-vous de **Spectre magicien** ainsi que de **Novice Lamia**. Récupérez **l'anneau de commandement**, prenez **les mines de diamants** et le sort global ressusciter.
Abattez à présent **Loup ancestral** et **Élemental d'air**, puis affrontez **Hildi** (27). Invoquez Serpent des herbes et l'enchantement Bénédiction des bois. Ensuite, attaquez Hildi et invoquez Fongoïde géant ainsi que le parchemin de maggot.

25

26

27

28

29

Lorsque l'adversaire invoquera Mur de roche, utilisez l'anneau de commandement. Maintenant, abattez Shaman Kobold en utilisant la compétence Sport mortel de Fongoïde géant. Utilisez le rituel de bénédiction sur Maggot et attaquez Hildi en invoquant des Frelons mystiques. Renouvelez l'opération en n'oubliant pas d'utiliser la compétence Sport mortel sur Hildi. Ce n'est pas grave si l'un de vos Serpents et de vos Maggots périssent durant le combat. Lorsque vous pourrez de nouveau utiliser l'anneau de commandement, faites-le sur Rat sinistre. Ensuite, attaquez Hildi sans relâche afin que la victoire soit vôtre !

Améliorez l'artefact, la force du Héros, puis prenez **l'amulette de défense ethérée**. Les ennemis Chaos attaqueront alors vos deux compagnons ! Dirigez rapidement **Mollen** vers le sud afin de détruire **le château des Chaots (28)**.
Cela fait, emparez-vous de **la source d'ether rouge**, **des jardins**, **des mines**, de **la tour d'invocation**, du **portail de granit** et du **laboratoire de sorcier**. Améliorez la tour d'invocation afin de pouvoir acheter les enchantements force des bois et endurance des bois. Achetez des runes pour vos nouveaux sorts, puis éliminez **Oméga 300-F** ainsi que **Oméga 200-E** en utilisant la même technique que pour Hildi. Maintenant, allez vers **l'autel du professeur** et améliorez la force de votre Héros. Récupérez **l'anneau de paralysie** et **la guilde d'invocateurs**. Améliorez-la à deux reprises afin d'acheter l'enchantement empoisonnement. Dirigez-vous au sud du temple des guérisseurs et prenez **l'anneau de guérison**. Partez alors vers l'est pour vous emparer de **l'amulette de purification** et du gnome marchand. Poursuivez votre route vers l'est pour apercevoir le château des Kinets. À ce moment-là, vous entendrez un bruit d'éclair au sud-ouest de la carte ! C'est en fait un guerrier Kinets qui est en train d'attaquer **le château des Synthets**. Attendez qu'il ait fini de détruire ce château pour détruire **le château des Kinets (29)**.

Maintenant, avancez au centre de la carte en n'oubliant pas de prendre sur votre route **l'amulette chasseresse**. Vous devrez alors affronter **Dragon Noir**. Attention, cet ennemi possède la spécialisation bouclier psychique ! Commencez par invoquer Serpent des herbes puis attaquez-le. Ensuite, utilisez l'anneau de chasseresse et le parchemin de maggot en les enchantant avec bénédiction des bois ou griffes acérées. Attaquez Dragon Noir, utilisez l'enchantement empoisonnement, puis continuez à invoquer d'autres Serpents et à utiliser l'amulette. Surtout, n'oubliez pas de défendre avec vos Serpents ! Lorsque l'adversaire invoquera Combattant femelle, utilisez l'anneau de commandement et utilisez la compétence Flèche fatale de Chasseresse afin d'éliminer l'invocation Dragon Noir. Renouvelez l'opération afin d'en venir à bout ! Il ne vous reste plus qu'à pénétrer dans le Temple du Temps en cliquant juste devant l'entrée, et non sur le temple.

CHAPITRE VIII : Le combat final

OBJECTIF : VAINCRE LE SEIGNEUR BLANC

Avant de commencer le combat, vous devrez choisir vos sorts parmi tous les sorts disponibles ! Choisissez donc les sorts suivants : Achetez 5 invocations Oculus, 2 invocations Serpent des lacs, 2 invocations Patriarche Mante, 1 rituel lierre étrangleur, 2 enchantements endurance des bois, 2 enchantements force des bois et 1 rituel guérison. Vous affronterez alors **Seigneur Blanc**. Invoquez Serpent des lacs et l'enchantement force des bois ou endurance des bois. Attaquez le Seigneur Blanc puis continuez à invoquer d'autres créatures et à les enchanter. Ensuite, lorsque l'adversaire utilisera le dragon rouge, utilisez la compétence de

30

31

Patriarche Mante pour l'endormir. Réitérez l'opération puis utilisez le rituel lierre étrangleur sur Mur de flammes infernales. Continuez de cette manière afin de remporter la victoire (30). Il se transformera alors (31). Effectuez la même technique que précédemment afin de vaincre ce redoutable adversaire !

IL N'EST PAS TROP TARD

POUR COMMANDER LES ANCIENS NUMÉROS

VOICI LA LISTE DES SOLUTIONS ET GUIDES (SANS LES CODES NI LES ASTUCES) DÉJÀ PUBLIÉS DANS PC SOLUCES. (LES NUMÉROS 1 À 24 INCLUS SONT ÉPUISÉS, AINSI QUE LE BEST OF PC N°2). POUR RETROUVER LA LISTE COMPLÈTE DE TOUS LES CODES, ASTUCES, GUIDES ET SOLUTIONS DES ANCIENS NUMÉROS : 3615 CODE PCSOLUCES**, RUBRIQUE «MAGAZINE»

AGE OF EMPIRES II	32, BO7	DINO CRISIS	39	LA MACHINE A VOYAGER DANS LE TEMPS	BO9	ROAD TO INDIA	42
AGE OF EMPIRES II : THE CONQUERORS	40	DISCWORLD NOIR (SOLUCE)	30	LA ROUTE DU TEMPS	35	ROLLER COASTER TYCOON	BO9
ALERTE ROUGE 2	40	DRACULA	32, BO7	L'AMERZONE	26	ROME	37, BO9
ALERTE ROUGE 2 : YURI'S REVENGE	44	DRAGON LORE	BO1	LANDS OF LORE	BO4	SAM & MAX	BO1
ALPHA CENTAURI	26	DRACULA II	39, BO9	LANDS OF LORE 3	28	SCHIZM	44
ALIEN VS PREDATOR (GUIDE)	30	DRAKAN	31	L'ENIGME DE MAÎTRE LU	BO1	SHADOW MAN (SOLUCE) (1e PARTIE)	30
ALONE IN THE DARK	BO1	DUNE 2000	BO4	L'ODYSSÉE	38	SHADOW MAN (SOLUCE) (FIN)	31
ALONE IN THE DARK 2	BO1	DUNGEON KEEPER	BO3	LES FOURMIS	37	SHIVERS	BO1
ALONE IN THE DARK 3	BO1	DUNGEON KEEPER 2	29	LES SIMS	BO8	SILVER	26
ALONE IN THE DARK THE NEW NIGHTMARE	43	ÉGYPTE 1156 AV.	BO3	LES VISITEURS	BO3	SIM CITY 2000	BO4
AMERICAN MC GEE'S ALICE	41	ÉGYPTE II	39, BO9	LIGHT HOUSE	BO3	SIM CITY 3000	25
ATLANTIS 2	32, BO7	EMPEREUR : LA BATAILLE POUR DUNE	43	LOOM	BO1	SOLDIER OF FORTUNE	37
ATLANTIS 3	44	EVIDENCE	BO1	LOST EDEN	BO1	SPACE QUEST VI	BO1
AZTEC	32, BO7	ESCAPE FROM MONKEY ISLAND 4	40, BO9	LOST IN TIME 1	BO1	SPYCRAFT	BO1
BALDUR'S GATE (2ème PARTIE ET FIN)	BO9	F1 2000	37	LOST IN TIME 2	BO1	STAR CRAFT BROODWAR (1ère PARTIE)	26
BALDUR'S GATE : LA LEGENDE DE L'ÎLE PERDUE	30	F1 RACING SIMULATION	BO3	LOUVRE L'ULTIME MALEDICTION	38, BO8	STAR CRAFT BROODWAR (2e PARTIE ET FIN)	27
BALDUR'S GATE 2	40	FADE TO BLACK	BO1	MARTIAN GOTHIC	39	STAR TREK ELITE FORCE	BO9
BALDUR'S GATE 2 FIN	41	FALLOUT	BO3	MAX PAYNE	43	STAR WARS : LA MENACE FANTÔME	29, BO8
BALDUR'S GATE 2 THRONE OF BHAAL	43	FALLOUT 2	25	MDK2	37	STONGHOLD	44
BLACK & WHITE	42	FAUST	32, BO7	MESSIAH (2e PARTIE ET FIN)	37, BO8	STUPID INVADERS	41
BLADE RUNNER	BO3	FINAL FANTASY 7	BO3	METAL CONFLICT	39	SWAT 3	35, BO7
BLAIR WITCH / VOLUME 1	41	FINAL FANTASY VIII	35	METAL GEAR SOLID	40, BO9	TEX MURPHY OVERSEER	25
BLAIR WITCH / VOLUME 2	41	FORCE COMMANDER	37	MIGHT & MAGIC 6	BO3	THE 11TH HOUR	BO1
BLAIR WITCH / VOLUME 3	41	FRANKENSTEIN	BO1	MONKEY ISLAND	BO3	THE CURSE OF THE MONKEY	BO3
BRAINDEAD 13	BO1	GABRIEL KNIGHT 2	BO1	MONKEY ISLAND 2	BO3	THE DIG	BO1
CAESAR II	BO1	GABRIEL KNIGHT 3	33, BO7	MYST	BO1	THE LONGEST JOURNEY	35, BO7
CAESAR III	BO4	GIANTS	42	MYST III	43	THE NOMAD SOUL	33, BO7
CARMAGEDDON	BO3	GOBLIINS 2	BO1	NEED FOR SPEED 3	BO4	THE SECRET OF MONKEY ISLAND	BO1
CHINE	BO4	GOBLIINS 3	BO1	NOCTURNE	BO8	TIME MACHINE	37
CLIVE BARKER'S UNDYING	42	GOLDEN GATE KILLER	BO1	NO ONE LIVES FOREVER	42	TITANIC	BO4
COMMANDOS	BO3	GRIM FANDANGO	BO4	ODYSÉE	BO8	TOMB RAIDER III	BO4
COMMANDOS - LE SENS DU DEVOIR	27	GROUND CONTROL	38	OPÉRA FATAL	37	TOMB RAIDER II (VERSION LONGUE)	29
COMMANDOS 2 : MEN'S OF COURAGE	44	GUNMAN CHRONICLES	41	OPÉRATION FLASHPOINT	43	TOMB RAIDER IV : LA RÉVÉLATION FINALE	34, BO7
C &C SOLEIL DE TIBERIUM (1ère PARTIE)	30	HALF LIFE	BO4	PARIS 1313	35, BO7	TOMB RAIDER : LE DERNIER ARTEFACT (1e PART)	37
C &C SOLEIL DE TIBERIUM (FIN)	31	HALF LIFE BLUESHIFT	43	PHANTASMAGORIA	BO1	TOMB RAIDER : LE DERNIER ARTEFACT (2e PART)	38
CONGO	BO1	HALF LIFE GENERATION	BO9	PHANTASMAGORIA 2	BO3	TOMB RAIDER : SUR LES TRACES DE LARA CROFT	40
COUPE DU MONDE 98	BO3	HALF-LIFE OPPOSING FORCE	34, BO7	PHARAON	33	TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS	31
COSSACKS EUROPEAN WAR (CAMPAGNE 1)	42	HALF LIFE /WORLDCRAFT (2e PART. / FIN)	25	PLANESCAPE TORNEMENT (1ère PARTIE)	35, BO8	TRICHE TRASH	42
COSSACKS EUROPEAN WAR (CAMPAGNE 2)	43	HARVESTER	BO1	POMPEI	BO8	TRICHE TRASH	44
CRÉATURES	BO1	HEART OF DARKNESS	BO3	PRINCE OF PERSIA 3D	BO8	UNREAL	BO3
CRÉATURES II	BO4	HEROES OF MIGHT & M. III	28	PROJECT IGI	41	VAMPIRE	38, BO8
CRIMSON SKIES	41	HITMAN, TUEUR À GAGES	41	QUAKE III	34, BO9	VERSAILLES II - LE TESTAMENT	38, BO8
D	BO1	HOMEWORLD	32, BO7	RAINBOW 6	25	WARWIND	BO1
DARK REIGN 2	38, BO9	ICEWIND DALE	39	RAMA	BO4	WING COMMANDER PROPHECY	BO3
DARK PROJECT II	38	INDIANA JONES & THE FATE OF A.	BO1	RESIDENT EVIL 2	29	X-FILES THE GAME	BO3
DARKSTONE	31	INDIANA JONES ET LA MACHINE INFERNALE	35, BO7	RESIDENT EVIL 2 (1e PARTIE)	28	X-WING ALLIANCE (1e PARTIE)	26
DE SANG FROID	BO9	ISHAR 3	BO1	RESIDENT EVIL 3 NEMESIS	41	X-WING ALLIANCE (2e PARTIE ET FIN)	27
DESPERADOS	42	JEDI KNIGHT : DARK FORCES 2	BO4	RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN	44	ZORK GRAND INQUISITOR	BO3
DEUS EX	39	KING'S QUEST VII	BO1	REQUIEM	28		
DEVIL INSIDE	BO8	KING'S QUEST VIII	28	RING : L'ANNEAU DES NIBELUNGEN	BO4		
DIABLO II	38, BO8	KINGPIN	31	RIVAL REALMS	25		

(*) BO = BEST OF PC SOLUCES

Commandez directement vos magazines par téléphone ou Minitel et réglez par carte bancaire.
Par téléphone : 08 36 68 84 48 - Par Minitel : 3615 PC SOLUCES****
** 3615 et 3668 : 0,34 € TTC/min

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :

PC SOLUCES - ANCIENS NUMÉROS, B601 - 60732 SAINTE-GENEVIÈVE CEDEX — N° Indigo 0 825 001 707 (0,15 € TTC/MN) — E-MAIL : abonnement@loisir.net

OUI, JE VEUX RECEVOIR LE ❑25 ❑26 ❑27 ❑28 ❑29 ❑30 ❑31 ❑32 ❑33 ❑34 ❑35 ❑36 ❑37 ❑38 ❑39 ❑40 ❑41 ❑42 ❑43 ❑44 DE PC SOLUCES, **AU PRIX DE 7,50 €**(*) LE NUMÉRO, PORT INCLUS.

OUI, JE VEUX RECEVOIR LE HORS-SÉRIE «**BEST OF PC SOLUCES**» : ❑ N°1 ❑ N°3 ❑ N°4 ❑ N°5 ❑ N°6 ❑ N°7 ❑ N°8 ❑ N°9 **AU PRIX DE 7,50 €**(*) LE NUMÉRO, PORT INCLUS.

M. ❑ Mme ❑ Mlle ❑

NOM : _____ PRÉNOM : _____ ANNÉE DE NAISSANCE 19__

ADRESSE : _____

CODE POSTAL : _____ VILLE : _____ TÉL. FIXE : _____

TÉL. PORTABLE : _____ ADRESSE E.MAIL : _____

CI-JOINT, MON RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CYBER PRESS PUBLISHING PAR : ❑ CHÈQUE BANCAIRE OU POSTAL ❑ MANDAT

❑ CARTE BANCAIRE N° _____ EXPIRE FIN _____

MONTANT TOTAL DE MA COMMANDE : _____ €

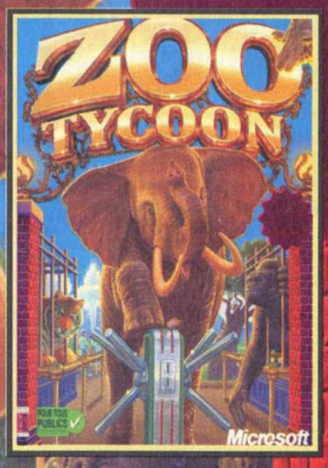
SIGNATURE OBLIGATOIRE

PS4502

(*) Offre valable pour la France métropolitaine uniquement dans la limite des stocks disponibles. Pour la Belgique, contacter : Tondeur S.A., 02 555 02 17. Pour la Suisse : Edigroup S.A., 022/348 44 28. Pour les pays hors CEE et DOM-TOM nous consulter : + 33 3 44 12 52 51ou par e-mail : abonnement@loisir.net

« Les informations ci-dessus sont indispensables au traitement de votre commande et ne sont communiquées qu'aux destinataires la traitant. En application de l'art. 27. de la loi du 6 janvier 1978, elles donnent lieu au droit d'accès et de rectification auprès du magazine. Sauf opposition de votre part ces informations pourront être utilisées par des tiers. »

Zoo Tycoon



Zoo Tycoon diffère un peu des autres jeux du même type. Auparavant, on devait amasser le maximum d'argent en faisant les poches des visiteurs heureux. C'était le cas par exemple de Rollercoaster Tycoon. Le problème se complique avec l'introduction des pensionnaires d'un parc zoologique. Ces animaux doivent, eux aussi, vivre dans le bonheur ! Un nouveau concept à ajouter à ceux bien plus classiques.

Arioch (clemonnier@loisir.net)

Genre : Simulation / Gestion

Éditeur : Microprose

Texte : Français

Sortie : Décembre 2001

Config. mini : Pentium II 450 64 Mo

Un parc zoologique

Votre zoo n'est pas un parc d'attractions. Il se doit d'accueillir le mieux possible les différents animaux. Ce sont eux les attractions et de leur bien-être découle le plaisir que prendront les visiteurs de votre parc. Si les animaux sont malheureux, les visiteurs s'en rendent compte et cela ne les amuse pas du tout ! La gestion d'un parc zoologique diffère donc de celle d'un simple parc d'attractions. Votre but ici n'est pas l'appât du gain à tout prix. Au contraire, la plupart des scénarios du jeu vous demanderont de contenter les visiteurs ainsi que les animaux. Sans compter les différents objectifs, comme la reproduction des espèces menacées, etc. Pour commencer, ce n'est donc pas la rentabilité que vous devez viser. C'est pourquoi vous verrez dans ce guide que nous nous intéressons en premier lieu aux animaux et à leur bien-être.

Touches utiles

Non référencée, voici une petite liste des combinaisons de touches utiles dans le jeu. En effet, désactiver l'affichage des arbres et autres arbustes s'avère presque indispensable en cours de partie. Tout comme l'affichage d'une grille peut être disgracieux mais fort utile lors des diverses modifications à réaliser dans le parc.

"CTRL" et "F" - Active ou désactive l'affichage de la végétation.
"CTRL" et "G" - Active ou désactive l'affichage d'une grille sur la carte.
"CTRL" et "C" - Change la couleur du curseur.

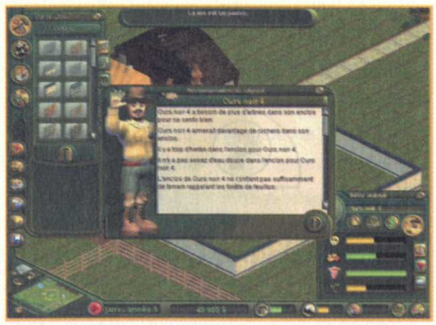
Des enclos de rêve

Au tout début des parcs zoologiques, personne ne se souciait vraiment du bien-être des animaux. Ainsi, ils étaient enfermés dans de vulgaires cages ou enclos. On subvenait seulement à leurs besoins primaires en leur fournissant nourriture et eau. À la longue, ce type de traitement a évolué vers des enclos plus proches de "l'habitat" des animaux, ou en tout cas respectant un tant soit peu leurs besoins vitaux tout en essayant de recréer une partie de leur habitat naturel. Plutôt logique, si l'on veut qu'un animal se sente bien, ne tombe pas malade et, surtout, se reproduise, il faut déjà le rendre heureux.

Tailles et types d'enclos

Chaque animal est différent et, de ce fait, nécessite un habitat différent. Avant d'acheter un animal, ou plusieurs du même type, il faut donc créer un enclos adéquat. Pour commencer, renseignez-vous sur l'animal grâce à sa fiche signalétique. Deux icônes vous indiqueront dans quel type de terrain évolue l'animal, ainsi que les arbres qu'il apprécie. Pourtant, ne voyez pas cela comme une généralité. L'éléphant d'Afrique ne sera certainement pas heureux si vous placez seulement de la savane et des baobabs dans son enclos. Cela serait bien trop simple. D'une manière générale, il faudra moduler l'agencement en fonction des envies précises de chacun des types d'animaux.

Pour commencer, vous ne devez pas créer de minuscules enclos. Quasiment tous les animaux ont besoin d'espace pour s'exprimer. Cet espace augmente encore si vous voulez intégrer plusieurs animaux dans un même enclos. Il y a bien sûr des exceptions et certains animaux peuvent vivre sans trop de problèmes dans des enclos plus restreints. Mais occupons-nous pour le moment du cas le plus général... Un bon enclos doit faire, au moins, huit à dix cases de largeur et huit cases de profondeur. Vous aurez remarqué que je ne parle pas de longueur mais de profondeur. En fait, cela a un rapport avec la portée de vision de vos visiteurs. Ces derniers ne peuvent voir au maximum qu'entre huit à dix cases de distance. Si vous créez un enclos trop profond, les animaux risquent de se trouver parfois, et même souvent, hors de la vue des visiteurs. Ces derniers risquent de ne pas apprécier puisqu'ils ont payé pour voir des animaux, pas des étendues vides... Bien entendu, vous pouvez moduler la largeur et la profondeur des enclos selon vos besoins, ainsi que le nombre de pensionnaires qui se trouveront à l'intérieur de l'enclos. Mais gardez toujours à l'esprit l'idée que les visiteurs du parc doivent à coup sûr voir les animaux !



Définir la taille de l'enclos ne suffit pas. Il existe plusieurs types de clôture. Vous n'allez pas enfermer un rhinocéros à l'aide de simples planches. Votre animal n'hésitera pas à charger sur la clôture pour la détruire. Une fois libéré, il sèmerait la panique dans le parc. Non, privilégiez le béton ou la pierre pour les animaux imposants et les animaux dangereux. De même, la hauteur est importante puisque certains animaux sont capables de bondir. Il serait bête de vouloir retenir des chimpanzés avec une petite clôture. Une fois de plus, choisissez ce qui est approprié !

Enfin, histoire de faire une économie sur la construction de l'enclos, il est possible de partager un mur pour deux enclos. Cela permet de construire seulement trois murs pour un enclos, au lieu de quatre. Autre truc, vous aurez sûrement remarqué le mur d'enceinte du zoo. De même, vous pouvez l'utiliser pour éviter de construire l'un des murs de votre enclos. Il n'y a pas de petites économies !

Animaux à risques

Les animaux suivants ont tendance à détruire les clôtures. De ce fait, il n'est pas conseillé de les enfermer dans des enclos en papier mâché (grillages ? planches ?). Il sera donc plus que recommandé d'utiliser au pire un mur en pierre et au mieux le béton.

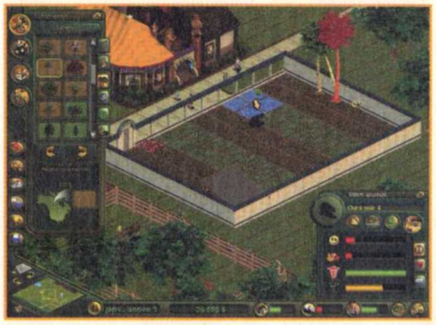
Éléphant d'Afrique	Rhinocéros
Buffle	Hippopotame
Bison	Ours noir
Élan	Tigre de Sibérie
Grizzly	Gorille
Panda	Bouquetin
Mouflon	Ours polaire
Dromadaire	Crocodile marin

Aménagement de l'enclos

L'enclos est prêt, mais encore faut-il l'aménager. Pour cela, le truc est de placer au départ un seul animal du type que vous voulez avoir dans l'enclos. Dès que cela est fait, mettez le jeu en pause. Cliquez sur l'animal puis sur l'icône pour obtenir les recommandations du soigneur. À partir de là, vous savez ce que vous devez ajouter ou retirer comme type de terrain et quels sont les autres desiderata de l'animal. Commencez toujours par vous occuper du type de terrain. Pour cela, il y a un truc pour éviter de gaspiller votre argent. Par exemple, si un animal vous demande plus de savane et moins de terre, fort logiquement, vous devez enlever de l'une et ajouter de l'autre. Mais faites-le intelligemment plutôt qu'en tâtonnant. Forcément, s'il n'y a pas assez de savane, ajoutez-en sur une case de terre. De cette façon, vous remplissez les deux demandes d'un seul coup. Répétez l'opération jusqu'à ce que vous obteniez un équilibre. Quoi qu'il arrive, il est probable que vous ne parviendrez pas à l'équilibre complet, alors placez auparavant tous les types de terrain demandés avant d'essayer d'équilibrer.

Retour arrière

Lorsque vous placez un élément dans l'enclos d'un animal, si celui-ci ne l'apprécie pas, vous pouvez revenir en arrière. Cliquez sur la flèche **"Annuler la dernière action"** au-dessus du petit bulldozer. Cela paraît logique, mais n'oubliez pas de le faire. Vos animaux n'auront pas le temps de s'apercevoir que ce que vous veniez d'ajouter les ennuyait que tout sera redevenu comme auparavant. Au passage, vous serez remboursé du prix de la modification que vous aviez faite.



Chaque fois que vous placez dans l'enclos un élément qui plaît à votre animal, il exprimera son contentement par l'apparition d'une petite bouille verte. Dans le cas contraire, ce sera une petite tête rouge qui exprimera que ce que vous venez d'ajouter ne lui plaît pas. Il arrive souvent que le fait d'ajouter un élément ne provoque aucune réaction. Cela sous-entend que l'animal y est indifférent. Autant l'enlever car cela ne sert pas à grand-chose, à moins que vous n'ayez une raison précise (cohabitation de plusieurs espèces ?).

Soigneurs, pas maîtres nageurs

Vos soigneurs sont incapables de traverser l'eau. Faites donc bien attention lorsque vous ajoutez de l'eau dans un enclos. Il faut en effet que vos soigneurs puissent accéder à toutes les cases de terrain d'un enclos. S'il y a un morceau de terrain inaccessible et qu'un animal vient à y laisser une déjection disgracieuse, votre soigneur sera incapable d'aller nettoyer. Cela se ressentira sur le moral de votre animal puisqu'il est, comme vous et moi, peu content d'avoir les pieds dedans...

Une fois le type de terrain équilibré, il faut penser à l'abri de votre animal. C'est là qu'il pourra se reposer et dormir. Vous remarquerez que certains animaux, comme les flamants roses, n'en ont pas besoin. Encore une fois, en fonction des animaux, il faut utiliser un abri adéquat. D'une manière générale, ils se contenteront tous d'un simple abri en bois ou en béton. Mais pour être tout à fait à l'aise, certains demanderont un abri plus spécifique. Quelques-uns sembleront se contenter d'un abri mais seront en fait bien plus heureux avec une maison plus spécifique.

Les abris

Si l'on peut mettre des abris en bois ou en béton pour la plupart des animaux, certains d'entre eux seront plus heureux avec des habitations mieux adaptées. D'autres n'apprécient qu'un seul type d'abri...

Étable :

Bison	Buffle
Élan	Dromadaire
Gemsbok	Rhinocéros

Terrier :

Fourmilier	Phacochère

Abri pour éléphant : Éléphant d'Afrique
Abri pour girafe : Girafe
Caverne pour Panda : Panda

Appenti :

Autruche	Bouquetin
Gazelle	Gnou
Kangourou	Markhor
Mouflon	Okapi
Zèbre	

Caverne :

Loup	Ours
La plupart des félins	

La touche finale

La suite, c'est l'aménagement final de l'enclos. Cela concerne l'adjonction de pierres ou de rochers, ainsi que d'arbres et arbustes. Certains animaux n'aiment pas qu'il y ait trop d'arbres dans leur enclos. Cela peut entraîner un problème lorsque l'on fait cohabiter plusieurs types d'animaux, certains aimant évoluer au milieu d'un grand nombre d'arbres, les autres pas. Pour cela, vous devez savoir qu'il est possible de placer certains arbres dans une même case déjà occupée par le même type de végétation. Si vous placez plusieurs arbres dans une même case, les animaux ont l'impression que vous n'augmentez pas le nombre d'arbres de la même façon. Ce qui est bien plus intéressant, c'est que cela augmente tout de même la satisfaction des animaux de l'enclos. Ainsi, qu'il y ait ou non cohabitation, vous avez tout à gagner à ajouter plusieurs arbres dans une même case. Mais auparavant, placez un arbre dans une case différente. Une fois que l'animal montrera son mécontentement, retirez l'arbre que vous venez d'ajouter et finissez de remplir les cases où vous aviez déjà placé de la végétation, jusqu'à ce que vous observiez de l'indifférence. Il est possible de procéder de la même façon avec les rochers. En suivant cette procédure, vous augmentez très facilement la satisfaction d'un animal. Attention tout de même, ce truc ne fonctionne pas toujours avec les rochers.

À propos des rochers, lorsque vos animaux sont dans un enclos qui leur convient, vous remarquerez sûrement que le niveau d'adaptation n'est pas au maximum. Il y a une raison à cela. La plupart des animaux ont des demandes bien particulières, jusqu'à un seuil de tolérance. Celui-ci atteint, ils sont plutôt contents et ne demandent rien de plus. Le bonheur est assez simple à atteindre. Essayez par exemple d'ajouter un rocher dans un enclos, vous verrez souvent de bonnes réponses augmenter le niveau d'adaptation. De la même façon, ce n'est pas parce qu'un animal ne vous demande pas d'eau douce qu'il n'aimerait pas en avoir. C'est par exemple le cas du dromadaire, qui est heureux de trouver une case d'eau douce dans son enclos. À vous ensuite de moduler en fonction des animaux pour atteindre un haut niveau d'adaptation.

L'enclos est presque entièrement terminé. Il ne reste plus qu'à remplir les demandes spéciales des animaux. Par exemple, la présence d'un compagnon ou d'une compagne fait plaisir à certains animaux. D'autres ne vous le demanderont pas mais seront bien contents tout de même de partager leur solitude. Vous verrez aussi que des animaux vous demanderont de quoi s'amuser. Enfin, il y a le problème de la cohabitation entre les animaux et les visiteurs du parc. Pas mal d'animaux n'apprécieront pas d'être épiés sans avoir un tant soit peu d'intimité. Dans ce dernier cas, il ne s'agit pas d'aménager des espaces où les animaux peuvent s'abriter pour ne pas être vus, ce serait stupide ! Il faut limiter les espaces permettant aux visiteurs de regarder à l'intérieur de l'enclos. Dans ce cas, il faut au départ imaginer l'enclos avec une clôture ne permettant pas de voir à travers, ou modifier la clôture par la suite. Cela paraît bête mais c'est à ce dernier cas que l'on a affaire lors des premières parties puisqu'au moment de l'installation des premiers enclos, il n'y a pas une grande affluence dans le parc. Donc, les animaux ne se plaignent pas de la foule. Ce grief viendra par la suite...

Animaux pour petits enclos

Si la plupart des animaux ont besoin d'enclos conséquents, certains se satisferont d'un espace plus restreint. Dans ce cas, un enclos de quatre à cinq cases de largeur et de huit à neuf cases de profondeur (à moduler selon vos possibilités) sera amplement suffisant.
Voici la liste des animaux qui ne demandent pas beaucoup d'espace :

- Phacochère
- Crocodile marin
- Dromadaire
- Flamant rose
- Fourmilier

Cohabitation des espèces

On peut placer plusieurs espèces d'animaux dans un même enclos. Mais je vous déconseille d'y mettre une gazelle avec un léopard, à moins que vous ne vouliez assister à un drame. De la même façon, certains animaux s'apprécient, sont indifférents entre eux ou ne s'aiment pas du tout. Trouver les animaux qui ne poseront pas de problèmes en cohabitant ne suffit pas puisque leur environnement n'est pas toujours le même. Vous pourrez d'ailleurs tomber sur de vrais casse-tête lorsqu'un animal vous demandera plus de terre et un autre beaucoup moins. Il faut trouver le juste milieu. De même, vous pouvez utiliser la technique de placer plusieurs arbres dans une même case pour moduler la tolérance à des végétations que n'apprécierait pas en temps normal l'une des deux espèces. C'est pourquoi, d'une façon générale, la cohabitation de deux ou trois espèces est un grand maximum.

Il existe pourtant une combinaison plus ou moins miracle ! Il est possible de placer un couple d'autruches, un couple de gazelles, un couple de zèbres et un couple de gnous dans un même enclos. L'aménagement ne sera pas évident mais il s'agit de la combinaison la plus facile à obtenir pour avoir quatre espèces dans un même enclos. Mais vous vous doutez bien qu'il faudra alors un enclos plus grand que la normale !

Plutôt que de vous laisser trouver quels animaux peuvent cohabiter, voici les différentes combinaisons que nous avons réussi à réaliser. Le fait qu'il y ait certains groupes comportant plus de deux ou trois animaux ne veut pas dire que vous pouvez créer un enclos gigantesque avec tout ce joli monde à l'intérieur. Cela ne fonctionnerait pas. Par contre, ces petites listes vous permettent de choisir deux ou trois animaux compatibles rapidement.

Buffle du cap Rhinocéros Éléphant d'Afrique Flamant rose Gazelle Gemsbok Girafe Hippopotame Okapi Autruche Phacochère Gnou Zèbre	Tigre blanc du Bengale Tigre du Bengale	Élan Bison
	Otarie de Californie Manchot Empereur	Markhor Bouquetin
	Ours noir Ours Grizzly Ours polaire	Mandrill Babouin
	Gorille Chimpanzé	Panthère noire Panthère longibande

Attention, les autruches n'apprécient pas les hippopotames et inversement !
De la même façon, les éléphants d'Afrique ne peuvent pas cohabiter avec les rhinocéros.

Le petit personnel

La plupart des employés sont livrés automatiquement avec les bâtiments ou les structures que vous placez dans le parc. Même leurs salaires font partie intégrante du coût d'exploitation du bâtiment. C'est pourquoi il n'est possible d'engager que trois types d'employés dans votre zoo.
Dans le jeu, vous payez vos employés en fin de mois et quel que soit le nombre de jours travaillés ! À moins d'être pressé d'obtenir un nouvel employé pour une raison quelconque, n'engagez jamais personne à la fin du mois, cela ne serait pas rentable. Lorsque vous devez recruter de nouveaux employés, essayez de le faire en début de mois. Certains appelleront cela des économies de bouts de chandelle. Peut-être, mais c'est un moyen comme un autre d'économiser votre argent sans devoir le faire au détriment des animaux.
De plus, lorsque vous engagez un nouveau soigneur, agent d'entretien ou guide, il faut subvenir à son salaire. Pour cela, la meilleure des options est de créer une rentrée d'argent au moment où vous l'engagez. Dans le jeu, il n'y a pas trente-six solutions pour y arriver : il suffit d'installer un bâtiment qui vous rapportera un peu d'argent (vente de souvenirs ? de nourriture ? une attraction ?). Cette technique permet d'équilibrer la perte financière du salaire par une entrée d'argent. De cette manière, vous gardez en théorie le même équilibre financier.

Les soigneurs

Ne vous méprenez pas sur le nom de ce type d'employés. Ils ne s'occupent pas seulement de soigner les animaux malades. Leur véritable travail est de s'occuper de tous les petits besoins des animaux. Ainsi, ils leur apportent leur nourriture, nettoient leur enclos et s'occupent d'eux en cas de problèmes médicaux (ce dernier point étant assez rare).
Autant dire que les soigneurs sont des employés nécessaires dès le début du jeu. Il faut donc en engager au moins un au début d'une partie. N'oubliez pas de lui assigner les enclos dont il aura la charge. Le bon sens vous dictera rapidement de ne pas assigner plusieurs enclos répartis aux quatre coins du parc zoologique à un même soigneur. La meilleure option est d'assigner deux à trois enclos à un soigneur. Ces enclos devront être situés dans le même secteur du parc. D'ailleurs, il est fortement conseillé de placer les portes des enclos de façon à ce que votre soigneur ait le minimum de chemin à parcourir pour aller de l'un à l'autre.

Vous optimiserez ainsi le travail d'un même soigneur. Il en découlera un meilleur bien-être de vos animaux car ils seront nourris régulièrement et, en cas de problèmes médiaux, ils seront soignés rapidement.

Un autre truc consiste à bloquer votre soigneur pour éviter qu'il ne déambule oisivement. Créez un chemin entre les portes des enclos dont il aura la charge et faites en sorte qu'il soit impossible de quitter ce chemin (en ajoutant des parterres de fleurs, par exemple). Le soigneur n'aura ainsi plus d'autre choix et passera d'un enclos à l'autre sans se poser de questions. Bien entendu, cette technique fonctionne à merveille dans le cas de deux enclos seulement et en admettant que leurs portes soient à côté l'une de l'autre. Cela sous-entend aussi que le chemin dédié au soigneur ne sera pas accessible aux visiteurs. Vous pouvez par exemple le créer derrière l'enclos à un endroit où aucun visiteur n'ira jamais ! Mais ce truc n'a pas que des avantages. En effet, en l'utilisant, vous empêchez votre soigneur d'être polyvalent, lui interdisant ainsi, en cas d'urgence, d'être utilisé pour régler le problème d'un enclos laissé momentanément sans soins.

Les agents d'entretien

Eux aussi employés indispensables, ils s'occupent en premier lieu de nettoyer le parc puis de réparer les clôtures, ce qui s'avère plutôt important si vous ne voulez pas semer la panique dans le parc avec des animaux en liberté.

Néanmoins, au début d'une partie, vous n'aurez besoin que d'un seul agent d'entretien. Pas la peine d'en employer une armée s'il n'y a pas grand-chose à faire dans le parc. Il faudra bien sûr en ajouter lorsque vous progresserez dans le jeu.

À propos du nettoyage du parc, il est possible de soulager le travail des agents d'entretien. Pour cela, il faut placer des poubelles un peu partout. En gros, essayez de mettre une poubelle toutes les huit à dix cases. Cela correspond à la vision de vos visiteurs. Ils seront donc plus enclins à jeter leurs papiers sales dans un récipient prévu à cet effet. Dans le cas contraire, vous risquez de voir fleurir bien plus de jolis détritus dans les allées du parc, ce qui occasionnera un surcroît de travail pour les agents d'entretien. On pourrait d'ailleurs être tenté de placer des poubelles dans des périmètres plus restreints. Attention tout de même car les visiteurs sont affectés par la présence de ces boîtes vertes qui ne sentent pas toujours bon. Mais entre le recrutement d'un agent d'entretien et le placement de poubelles à des distances raisonnables, le choix est pourtant du côté des boîtes : elles n'ont en effet pas de coût d'entretien. Par contre, elles nécessitent d'être vidées par les agents d'entretien. Il n'est donc pas possible de se passer de ces employés.

Les guides

Comme leur nom l'indique, les guides sont là pour informer les visiteurs, que ce soit à propos des animaux ou pour trouver leur chemin dans le zoo. Ce sont les employés les moins indispensables dans le sens où vous n'en avez pas besoin dès le début d'une partie. Ils seront éventuellement nécessaires dans le cas de très grands parcs zoologiques ou pour améliorer le contentement des visiteurs. Mais l'on peut s'en passer dans un premier temps grâce à l'utilisation de panneaux indicateurs près des enclos pour renseigner les visiteurs et par un plan du parc placé de façon stratégique, à l'endroit où passe le maximum de monde.

Dans le cas de parcs très étendus et à forte affluence, les guides deviennent indispensables. Ils permettent d'augmenter l'intérêt d'un ou plusieurs enclos, relevant le niveau de satisfaction des visiteurs. Plus vous aurez de visiteurs et plus vous comprendrez qu'il est difficile de satisfaire le plus grand nombre avec le minimum de moyens !

L'argent et les visiteurs

Donner la belle vie aux animaux, c'est bien ! Encore faut-il en avoir les moyens financiers. C'est pourquoi, à moins d'avoir un compte en banque bien rempli, il est conseillé de ne pas installer une dizaine d'enclos à la fois. Petit à petit, l'oiseau fait son nid. Sans regarder forcément à la dépense, faites en sorte de construire le nombre d'enclos (en comptant le prix des animaux) nécessaire pour ne garder qu'un tout petit peu d'argent. Cela sous-entend aussi les à-côtés inévitables (membres du personnel, boutiques...). Vous risquez rapidement d'être déficitaire. Ce n'est pas grave puisque dans toutes les parties, la première fois que votre compte entre dans le rouge, vous obtenez un bonus de 10 000 dollars. De quoi voir venir pendant quelque temps et, éventuellement, ajouter quelques aménagements nécessaires à votre zoo.

Ne jouez pas les grippe-sous. Si les animaux sont malheureux, votre zoo se dévaluera, les visiteurs ne seront pas spécialement heureux et vous n'aurez que des problèmes. Pensez en premier lieu aux animaux. Surtout qu'en jouant finement, vous obtiendrez de l'argent grâce à eux. Certains prix vous récompenseront par un petit pactole non négligeable. Par exemple, la naissance d'un animal d'une espèce protégée rapporte 25 000 dollars. Une somme qui servira sans problèmes à améliorer encore le parc. D'autres prix vous donneront une coquette somme avec bien moins d'efforts...

Contrôle des naissances

Encore un moyen de gagner de l'argent : faites se reproduire les animaux de votre parc. Pour cela, il faut au minimum un couple (un mâle et une femelle) d'animaux d'une même espèce dans un enclos. Une fois que vous avez un nouveau-né, il est possible de le revendre. Faites attention toutefois à un écueil de taille ! Vos animaux ont une espérance de vie : ils naissent et finissent par mourir. C'est pourquoi revendre systématiquement tous les nouveau-nés en gardant le même couple de départ n'est pas une option à long terme. En effet, l'un de vos deux animaux finira par mourir, vous laissant avec un animal célibataire incapable de se reproduire. Il faut donc agir avec un peu plus de discernement. Lorsque vous avez deux jeunes animaux mâles, revendez l'un des deux et gardez l'autre. Faites de même pour les femelles. Pendant un temps, vous devriez avoir un maximum de quatre animaux d'un même type dans l'enclos. Le couple de départ et deux enfants. Une fois que l'animal arrive à l'âge adulte, revendez le vieil animal du même sexe. Vous finissez par obtenir un couple d'une nouvelle génération.

Cette technique a plusieurs avantages. En premier lieu, vous gagnez de l'argent de manière plus ou moins régulière selon le bien-être des animaux

dans l'enclos ainsi que le type de l'animal. En effet, ils ne se reproduisent pas tous à la même vitesse et pour se reproduire, les animaux ont besoin d'être heureux. Autre avantage, nous avons vu dans la conception des enclos que l'espace était important en fonction du nombre d'animaux. Un enclos où un couple d'animaux est heureux peut se transformer en cauchemar avec six animaux dans le cas où vous laissez se reproduire vos pensionnaires n'importe comment. En gérant le nombre d'animaux dans l'enclos, vous gardez des animaux heureux et vous obtenez régulièrement une nouvelle génération, évitant les décès dus à la vieillesse.

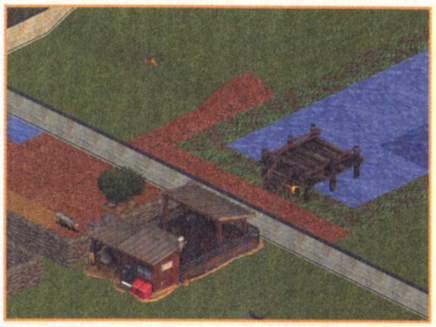
Autre point important concernant les naissances : il existe une grosse prime en cas de naissance d'un animal d'une espèce en danger. C'est en effet pas moins de 25 000 dollars que vous toucherez dans ces cas-là. Il peut donc s'avérer intéressant d'avoir quelques espèces menacées dans votre zoo. Il est vrai que ce type d'animaux demande presque toujours de plus grands soins dans l'élaboration de leur enclos et de la part des soigneurs mais s'ils se reproduisent, cela peut devenir juteux !

Bûcheronnage

L'un des trucs les plus rapides pour gagner de l'argent est de se débarrasser des arbres du parc. Surtout ceux qui sont dans des endroits éloignés de vos installations. De toute façon, il faudra un jour ou l'autre les abattre. Donc, dès que vous avez quelques soucis financiers à régler, utilisez le bulldozer et rasez une bonne partie de la forêt. L'argent généré par la revente du bois sera bénéfique pour vos finances.
Ce moyen de récupérer de l'argent frais ne doit pas être vu comme une solution viable mais comme un dernier recours, dans le cas où vous n'avez aucune autre solution pour avancer.

Compost

Les locaux à compost peuvent être des sources de revenus s'ils sont utilisés correctement. Pour commencer, il ne sert à rien de placer plusieurs locaux en batterie les uns à côté des autres. Vous n'obtiendrez rien de plus par rapport à un seul local. En fait, le local à compost récupère les déjections des animaux après le ramassage par les soigneurs. Toutefois, un seul local peut s'avérer insuffisant pour un énorme parc. Dans ce cas, il est recommandé de placer un local à des positions très éloignées l'une de l'autre et à proximité des enclos. Mais vos visiteurs n'apprécient pas le parfum de ces locaux. C'est pourquoi vous ne devez pas les placer sur le chemin des visiteurs du parc. La meilleure option est de les placer à un endroit où personne ne risque de les voir et surtout près des enclos des animaux les plus productifs en matières premières (phacochère ?).



Architecture du zoo

Si le but du parc zoologique n'est pas de faire le maximum d'argent (encore que ?), vous verrez rapidement qu'il est plus que nécessaire de trouver de l'argent. Si vos animaux sont heureux, c'est déjà un bon début, mais il faut que les visiteurs le soient aussi. D'ailleurs, les animaux et les visiteurs ne sont pas toujours compatibles. Réussir à gagner de l'argent et réaliser un bon zoo passe par une construction intelligente.
Pour commencer, créez des allées de deux cases de large. L'avantage est d'éviter une énorme foule en cas de grande affluence. Les animaux sont assez sensibles au nombre de voyeurs par case le long de leur enclos. Cela permet aussi de pouvoir placer des bancs au centre d'une allée sans devoir obligatoirement en bloquer le passage.

Surtout, ne créez pas de grands chemins où vos visiteurs ne rencontreront rien du tout ! De toute façon, un chemin ne menant nulle part ne devrait pas attirer de visiteurs. Pourtant, si vous reliez un chemin à un autre, des visiteurs l'emprunteront sûrement pour passer d'un côté à l'autre du parc. Tant que vous n'aurez pas construit d'enclos ou d'attractions, ne faites surtout pas cela. Vos visiteurs s'y ennuieront !

De même, ne commencez pas à construire dès le début des enclos près de la porte d'entrée du parc. Vous devez attirer vos visiteurs vers le point le plus éloigné de l'entrée. Cela a deux effets : pouvoir engranger plus de visiteurs, mais aussi obliger les visiteurs à se rendre tout au bout de votre parc. Pourquoi ? Peut-être parce que sur leur chemin, ils trouveront de quoi manger, se désaltérer ou je ne sais quelle attraction payante (un manège ?).
Attention, n'allez pas non plus placer dès le début des animaux sans grand attrait au bout du parc alors que dès l'entrée, vous finirez par placer un panda. Vos visiteurs ont envie de voir certains animaux plus que d'autres. Si vous leur donnez à voir dès l'entrée du parc les animaux les plus attrayants, ils ne se déplaceront probablement pas pour découvrir les autres, en tout cas pas avec le même entrain. Dans le même ordre d'idées, près des enclos les plus attractifs, construisez des aires commerciales.
On y arrive enfin !

Les aires commerciales

Les aires commerciales sont les endroits où vos visiteurs pourront manger, boire et acheter des babioles. Le meilleur placement pour ce type de zone, c'est sur le chemin menant à un enclos très attrayant ou le longeant. Ainsi, vos visiteurs sont obligés de passer dans cette zone s'ils veulent voir vos animaux. Mieux, dès qu'ils admirent la vie sauvage, ils ont derrière eux quelques boutiques et, dès qu'une envie se fera sentir, ils se jetteront sur vos marchands. Vous obtiendrez donc de l'argent, ce qui permettra d'équilibrer votre balance économique tout en contentant les visiteurs.

Une zone commerciale se doit d'être attractive. Pour commencer, il faut utiliser un revêtement de sol sympathique. Ce sera donc de la brique ou du

caillou dans le meilleur des cas. Ne négligez pas cela puisqu'en fonction des types de sol, les visiteurs se sentent plus ou moins bien. À ce moment-là, il faut considérer les deux possibilités... Si la zone mène vers un enclos, il faudra avoir la place nécessaire pour créer la zone avec un chemin qui entrera à l'intérieur par le milieu, puis un autre qui en ressort de l'autre côté. On peut aussi créer ce type de zone à des carrefours. C'est d'ailleurs conseillé au centre du parc : une zone bien plus grande avec des bancs, des fontaines... Pour en revenir à notre exemple, créez une zone d'environ huit cases sur huit avec le revêtement de sol de votre choix. Placez tout autour des boutiques de nourriture, de boissons, de glaces, des toilettes et, pourquoi pas, un vendeur de souvenirs. Une fois dans la zone, les visiteurs se trouvent donc entourés de boutiques et ils ne peuvent pas ne pas les voir tant qu'ils ne sont pas ressortis de l'autre côté ! Au centre de la zone, placez des tables de pique-nique et des poubelles (qui éviteront que l'endroit se transforme en porcherie).

Dans le cas d'une zone longeant un enclos, cela demande quelques petits aménagements supplémentaires. Pour commencer, l'allée devra faire trois cases de large. Tout le long de cette allée, placez les boutiques en direction de l'enclos. Ainsi, les visiteurs seront attirés par elles dès qu'ils arrêteront de regarder les animaux. Juste derrière les boutiques, aménagez un espace avec des aires de pique-nique et des poubelles.

D'une manière générale, évitez de créer de longs passages où vos visiteurs ne rencontreront pas de quoi se désaltérer, manger ou faire leurs petits besoins. De ce concept naît l'idée de ne pas construire votre zoo en partant dans tous les sens et n'importe comment. Il est préférable d'avoir un petit zoo bien structuré qu'un énorme zoo anarchique. Le premier rapportera plus d'argent, le second a toutes les chances de sombrer dans la ruine !

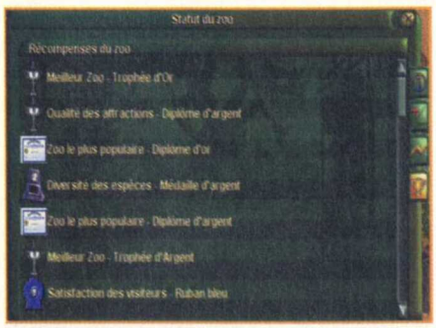
Les boutiques

Attention, toutes les boutiques ne donnent pas les mêmes résultats, surtout en ce qui concerne la nourriture. Par exemple, un vendeur de hot dogs ne peut servir qu'un seul client à la fois. S'il y a un grand nombre de visiteurs, une file d'attente se crée et certains n'auront pas la patience d'attendre. Dans ce cas, on peut opter pour le vendeur de pizzas. Il sert beaucoup plus rapidement les clients. Toutefois, face à un grand nombre de visiteurs, les files d'attente reprendront. C'est pourquoi une bonne zone commerciale se doit de proposer au moins deux ou trois marchands de nourriture. Faites dans la diversité avec au moins un vendeur de pizzas. De même, les vendeurs de boissons ne peuvent servir qu'un client à la fois. À vous d'en tirer des conclusions.

Les restaurants prennent énormément de place. Ils ont pourtant un avantage de poids puisqu'ils sont les seuls à proposer le tout en un. Un visiteur se rendant dans un restaurant en ressortira en ayant mangé et bu, mais aussi en ayant fait sa petite commission. Il peut donc être assez intéressant de placer un restaurant aux limites d'une zone commerciale. Celui-ci devrait attirer les clients n'ayant pas le courage d'attendre dans les autres boutiques !

Les prix

On l'a déjà vu, si votre compte descend dangereusement, vous obtenez 10 000 dollars. Ce n'est pas le seul événement vous donnant droit à un bonus financier. Dans le cas où vous vous débrouillez bien, vous allez recevoir des diplômes, médailles et autres prix en fonction des résultats de votre zoo. Quel rapport avec l'argent ? Certains d'entre eux vous permettront d'obtenir des primes.



Voici la liste de toutes les distinctions du jeu et la façon de les obtenir...

✔ **Prix d'excellence pour la conception d'une attraction – Plaque d'argent :**
Créer un enclos avec un niveau d'adaptation d'au minimum 90.

✔ **Prix d'excellence pour la conception d'une attraction – Plaque d'or :**
Créer un enclos avec un niveau d'adaptation d'au minimum 99 (Bonus 15 000 $).

✔ **Diversité des espèces – Médaille d'argent :**
Avoir au moins 10 espèces différentes d'animaux dans le zoo.

✔ **Diversité des espèces – Médaille d'or :**
Avoir au moins 30 espèces différentes d'animaux dans le zoo.

✔ **Qualité des soins aux animaux : Ruban bleu :**
Après six mois, les animaux doivent avoir un niveau de bien être d'au moins 98 (Bonus 5 000 $)

✔ **Qualité des attractions – Diplôme d'argent :**
Avoir au moins 10 enclos d'un niveau au minimum à 80.

✔ **Qualité des attractions – Diplôme d'or :**
Avoir au moins 25 enclos d'un niveau au minimum à 85.

✔ **Zoo le plus populaire – Diplôme d'argent :**
Avoir au moins 500 visiteurs dans le zoo.

✔ **Zoo le plus populaire – Diplôme d'or :**
Avoir au moins 1 000 visiteurs dans le zoo.

✔ **Meilleur Zoo – Trophée d'argent :**
Obtenir un niveau pour le zoo d'au moins 90.

✔ **Meilleur Zoo – Trophée d'or :**
Obtenir un niveau pour le zoo d'au moins 95.

✔ **Satisfaction des visiteurs – Ruban bleu :**
La moyenne des visiteurs est au moins à 95.

La recherche

Dans les scénarios, vous partez avec un certain nombre d'animaux, de bâtiments et autres types de constructions prédéfinis. Ce n'est pas le cas dans le mode en partie libre. Là, presque tout est à trouver ! Néanmoins, dans les deux cas, pour obtenir de nouvelles possibilités par rapport à celles de départ, il faut utiliser le système de recherche et de conservation.

Excepté dans les cas où vous avez besoin d'un élément en particulier pour continuer, je vous conseille de chercher en priorité les soins vétérinaires et les formations du personnel. En début de partie, vous aurez certainement bien plus besoin d'employés qualifiés travaillant vite et mieux que de nouveaux abris ou jouets pour vos animaux. Pour la conservation, c'est un peu la même chose, il est préférable de chercher les attractions autonomes plutôt que de nouvelles espèces ou variétés d'arbres. Bien entendu, tout dépend de ce que vous demande un scénario. Si votre but est d'avoir des espèces animales en danger dans votre zoo, vous n'aurez pas le choix. Il faudra dès le début axer votre recherche dans ce sens.

Best of PC & Hors Série

3 numéros Best Of pour 15,10 € (frais de port inclus) à choisir parmi les 8

N°9 + de 1700 trucs et astuces pour vos jeux
13 solutions complètes : Baldur's Gate 2, Dark Reign 2, De Sang Froid, Dracula 2, Egypte 2, Escape From Monkey Island 4, Half Life Generation (dont Opposing Force), La Machine à Voyager dans le Temps, Metal Gear Solid, Quake III, Roller Coaster Tycoon, Rome, Star Trek Elite Force.

N°8 + de 1800 trucs et astuces pour vos jeux
12 solutions complètes : Devil Inside, Diablo II, Les Sims, Louvre l'ultime malédiction, Messiah, Nocturne, Odysée, Planescape Torment, Pompéï, Prince of Persia 3D, Star Wars : la menace fantôme, Vampire.

N°7 + de 1400 trucs et astuces pour vos jeux
14 solutions complètes : Age of Empire II, Atlantis 2, Aztec, Dracula, Faust, Half-Life : Opposing Force, Gabriel Knight 3, Homeworld, Indiana Jones et la machine infernale, Paris 1313, Swat 3, The Nomad Soul, The Longuest Journey, Tomb Raider IV : La Révélation finale.

N°6 + de 1400 trucs et astuces pour vos jeux
15 solutions complètes : Alien Vs predator, Baldur's Gate, la légende de l'île perdue, Commandos : le sens du devoir, Darkstone, Discworld noir, Dungeon Keeper 2, Heroes of Might and Magic III, King's Quest, masque d'éternité, Lands of Lore III, Outcast, Resident Evil 2, shadowman, Star Wars : la menace fantôme, Tomb Raider 2 version longue, Total Annihilation : Kingdoms

N°5 + de 800 trucs et astuces pour vos jeux
14 solutions complètes : Alpha Centauri, Baldur's Gate, Commandos le sens du devoir, Day of the Tentacle, Fallout 2, Half- Life (créez vos niveaux), L'amerzone, Populous à l'aube de la création, Sanitarium, Silver, Sim City 3000, Starcraft : Broodwar, Tex Murphy Overseer, Tomb Raider III (astuces & secret)

N°4 + de 1 000 trucs et astuces pour 400 jeux
14 solutions complètes : Cæsar III, Chine, Creatures 2, Dune 2000, Grim Fandango, Half-Life, Jedi Knight, Lands of Lore, Need for Speed 3, Rama, Ring : l'anneau des Nibelungen, Sim City 2000, Titanic, Tomb Raider III.

N°3 + de 1 000 trucs et astuces pour 130 jeux
21 solutions complètes : Blade Runner, Carmageddon, Commandos, Coupe du Monde 98, Dungeon Keeper , Égypte 1156 av. J.-C., F1 Racing Simulation, Fallout, Final Fantasy 7, Heart of Darkness, Les Visiteurs, Light House, Might & Magic 6, Phantasmagoria 2, Monkey Island, Monkey Island 2, The Curse of Monkey Island, Unreal, Wing Commander Prophecy, X-Files, Zork Grand Inquisitor.

N°1 + de 1 000 trucs et astuces pour 400 jeux
36 solutions complètes : Alerte Rouge, Alone in the Dark 1, Alone in the Dark 2, Alone in the Dark 3, Braindead 13, Congo, Creatures, Cæsar II, D, Dragon Lore, The Dig, Evidence, Fade to Black, Frankenstein, Gabriel Knight 2, Goblins 2, Goblins 3, Golden Gate Killer, Harvester, Ishar 3, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, King Quest 7, L'Énigme de Maître Lu, Lost in Time 1, Lost in Time 2, Loom, Lost Eden , Monkey Island 2, Myst, Phantasmagoria, Sam & Max, Shivers, Space Quest VI, Spycraft, Warwind, The 11th Hour.

H.S. n°1 idéal PC 7,50 €

Un guide «pas à pas» pour comprendre le PC

Bulletin de commande

PS4501

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :
PC SOLUCES - ANCIENS NUMÉROS, B601 - 60732 SAINTE-GENEVIÈVE CEDEX - N° Indigo 0 825 001 707 (0,15 € TTC/MN) **E-MAIL : abonnement@loisir.net**

☐ Oui, je veux recevoir le lot "Best of PC Soluces, avec ses dizaines de solutions et ses milliers d'astuces pour près de 1000 jeux, au prix de 15,10 €* (frais de port inclus) et je choisis les **3 «Best of»** n° : ☐1 - ☐3 - ☐4 - ☐5 - ☐6 - ☐7 - ☐8 - ☐9

☐ Oui, je veux recevoir le H.S. **"idéal PC"** n° : ☐1 au prix de 7,50 €* l'exemplaire (frais de port inclus)

M.☐ Mme☐ Mlle☐

Nom : .... **Prénom** : .... **Année de naissance** : 1 9 _ _

Adresse : ....

Code postal : _ _ _ _ _ **Ville** : ....

Tél. fixe : __________ **Tél. portable** : __________

e-mail __________

Ci-joint mon règlement à l'ordre de CYBER PRESS PUBLISHING par :
Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat ☐ Carte bancaire ☐
N° CB ____ ____ ____ ____
Expire fin : ____
Signature obligatoire :

Commandez directement vos magazines par téléphone ou minitel et réglez par carte bancaire.
Par téléphone : 08 36 68 84 48 0,34 € TTC/min - **Par minitel : 3615 PCSOLUCES** 0,34 € TTC/min

(*) Offre valable pour la France métropolitaine uniquement dans la limite des stocks disponibles. Pour la Belgique, contacter : Tondeur S.A., 02 555 02 17. Pour la Suisse : Edigroup S.A., 022/348 44 28. Pour les pays hors CEE et DOM-TOM nous consulter : [illegible] 12 52 51. Ou par e-mail : abonnement@loisir.net
« Les informations ci-dessus sont indispensables au traitement de votre commande et ne sont communiquées qu'aux destinataires la traitant. En application de l'art. 27. de la loi du 6 janvier 1978, vous bénéficiez d'un droit d'accès et de rectification auprès du magazine. Sauf opposition de votre part ces informations pourront être utilisées par des tiers. »

TRICHE TRASH

ENVOYEZ VOS ASTUCES

(clemonnier@loisir.net)

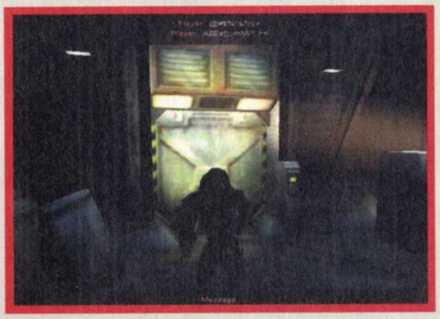
CYBER PRESS PUBLISHING
PC SOLUCES / TRICHE TRASH
92 /98 BD VICTOR - HUGO
92115 CLICHY CEDEX

ALIENS VERSUS PREDATOR 2

Cheat Codes

Pendant une partie, appuyez sur la touche "Entrée" puis tapez l'un des codes suivants :

<cheat> mpcanthurtme – **Rend invincible.**
<cheat> mpschukit – **Donne toutes les armes.**
<cheat> mpsmithy – **Remet l'armure au maximum.**



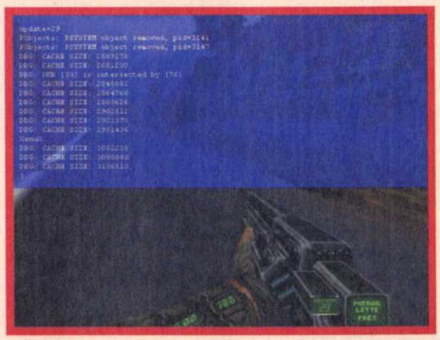
<cheat> mpkohler – **Donne le maximum de munitions.**
<cheat> mpbeamme – **Téléporte au point de départ.**
<cheat> mpsixthsense – **Active ou désactive le clipping (possibilité de traverser les murs).**
<cheat> mpmorph marine – **Transforme en Marine.**
<cheat> mpmorph predator – **Transforme en Predator.**
<cheat> mpmorph runner – **Transforme en Alien.**
<cheat> mpicu – **Active ou désactive la vue à la troisième personne.**
<cheat> mptachometer – **Affiche des informations en bas à droite de l'écran.**
<cheat> mpsizeme – **Affiche d'autres informations en bas à droite de l'écran.**

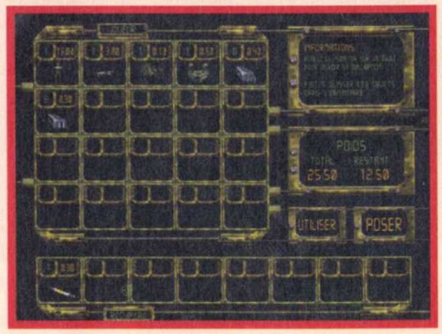
Pour obtenir les "<" et ">", il faut utiliser les touches "?" et ";" du clavier.

CODENAME OUTBREAK

Cheat Code

Après un combat, il y a généralement des corps à terre. À ce moment-là, appuyez sur la touche avec le petit **"2"** qui se trouve au-dessus de **"TAB"** et à gauche de **"1"**. Cela aura pour effet d'afficher la console de commandes du jeu. Vous pourrez alors taper le code **"XenuX"**. Cela aura pour effet d'ajouter une seringue d'anesthésiant sur chacun des corps pris dans l'escarmouche qui vient d'avoir lieu.





Vous pouvez réutiliser plusieurs fois ce code pour obtenir autant de seringues que vous voulez.

DIRT TRACK RACING : SPRINT CARS

Cheat Code

Lorsqu'on vous demande d'entrer votre nom dans le mode Carrière, tapez à la place "Megasaxon". Vous n'utiliserez pas votre nom mais en échange, vous obtiendrez un million de dollars.

ETHERLORDS

Cheat Codes : Mission

Pendant une partie, sur la carte de campagne ou de mission, appuyez sur la touche **"%"** de votre clavier. Une console de commandes fera son apparition. Tapez **"EtherRevelation"** en respectant les majuscules et minuscules. Ce code n'aura à première vue pas d'effet. Pourtant, il active la possibilité de taper les codes suivants...

give all – Donne 15 unités supplémentaires pour chacune des ressources en dehors de l'Ether.
view resources – Affiche les quantités de vos ressources.
player – Affiche des informations sur les joueurs.
open_fog – Désactive le brouillard de guerre, ce qui permet de voir l'intégralité de la carte.
hide_fog – Active le brouillard de guerre empêchant de voir l'intégralité de la carte.

win – Donne la victoire.
lose – Donne la défaite.
save – Fait une sauvegarde rapide.
load – Fait un chargement de la sauvegarde rapide.

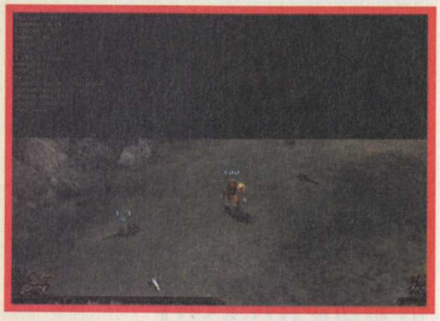
ETHERLORDS

Cheat Codes : Combat

Pendant un combat, appuyez sur la touche **"%"** de votre clavier. Une console de commandes fera son apparition. Tapez **"EtherRevelation"** en respectant les majuscules et minuscules. Ce code n'aura à première vue pas d'effet. Pourtant, il active la possibilité de taper les codes suivants...

change health x – Fixe le nombre de points de vie de votre héros à **"x"**. **"x"** doit être remplacé par un nombre de votre choix.

change mana x – Fixe le nombre de points de mana de votre héros à **"x"**. **"x"** doit être remplacé par un nombre de votre choix.
change links x – Fixe le nombre de liens de mana de votre héros à **"x"**. **"x"** doit être remplacé par un nombre de votre choix.
change enemy health x – Fixe le nombre de points de vie de votre adversaire à **"x"**. **"x"** doit être remplacé par un nombre de votre choix.



change enemy mana x – Fixe le nombre de points de mana de votre adversaire à **"x"**. **"x"** doit être remplacé par un nombre de votre choix.
change enemy links x – Fixe le nombre de liens de mana de votre adversaire à **"x"**. **"x"** doit être remplacé par un nombre de votre choix.
win – Donne la victoire pour la bataille.
lose – Donne la défaite pour la bataille.
view_hand – Montre les sorts de votre adversaire.
hide_hand – Cache les sorts de votre adversaire.
swap – Échange le contrôle entre votre ennemi et vous (attention, cela a tendance à planter le jeu).
view army – Donne des informations sur l'armée.
view hand – Donne des informations sur vos sorts.
view players – Donne des informations sur vous et votre adversaire.
view spells – Affiche la liste de toutes les créatures et sorts du jeu.

GHOST RECON

Cheat Codes

Dans le précédent numéro de PC Soluces, nous pensions vous avoir donné tous les codes du jeu. Pourtant, en voici de nouveaux !
Pendant une partie, appuyez sur la touche "Entr**" qui se trouve sur le pavé numérique. La console de commandes du jeu devrait alors apparaître et il vous sera dès lors possible d'utiliser les codes que nous vous donnons ci-après...**

extremepaintball **– Active le mode Paintball.**
rock **– Affiche le message "**Let's rock**" et active la capture des bases adverses.**

GHOST RECON

Toutes les missions

Ouvrez le dossier où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Par défaut, l'installation se fait dans le dossier "C :\Program Files\Red Storm Entertainment\Ghost Recon**". À l'intérieur, vous verrez plusieurs fichiers et dossiers. Cherchez le fichier "**unlocked_missions.xml**". Si vous venez d'installer le jeu GHOST RECON et que vous n'avez pas encore joué avec, le fichier "**unlocked_missions.xml**" n'existe pas ! Vous devez donc soit le créer comme un simple fichier texte, soit lancer le jeu, commencer une mission et quitter. Éditez-le fichier avec le Bloc-notes de Windows et modifiez-le pour obtenir exactement le texte suivant :**

```
<UnlockedMissions>
  <Mission>m01_caves.mis</Mission>
  <Mission>m02_farm.mis</Mission>
  <Mission>m03_rrbridge.mis</Mission>
  <Mission>m04_village.mis</Mission>
  <Mission>m05_embassy.mis</Mission>
  <Mission>m06_castle.mis</Mission>
  <Mission>m07_river.mis</Mission>
  <Mission>m08_battlefield.mis</Mission>
  <Mission>m09_swamp.mis</Mission>
  <Mission>m10_ruined_city.mis</Mission>
  <Mission>m11_pow_camp.mis</Mission>
  <Mission>m12_docks.mis</Mission>
  <Mission>m13_airbase.mis</Mission>
  <Mission>m14_mountain.mis</Mission>
  <Mission>m15_red_square.mis</Mission>
</UnlockedMissions>
```

Une fois que c'est fait, sortez du Bloc-notes de Windows et sauvegardez le fichier. Il n'y a plus qu'à lancer le jeu et toutes les missions seront disponibles.

GHOST RECON

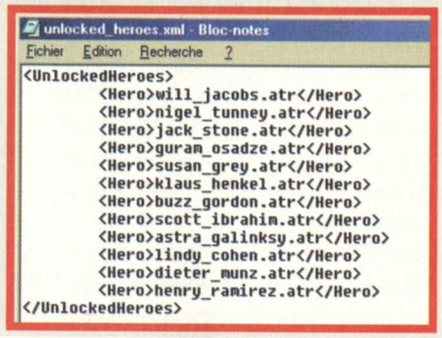
Tous les soldats spécialistes

Ouvrez le dossier où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Par défaut, l'installation se fait dans le dossier **"C :\Program Files\Red Storm Entertainment\Ghost Recon\"**. À l'intérieur, vous verrez plusieurs fichiers et dossiers. Cherchez le fichier **"unlocked_heroes.xml"**. Si vous venez d'installer le jeu GHOST RECON et que vous n'avez pas encore joué avec, le fichier **"unlocked_heroes.xml"** n'existe pas ! Vous devez donc soit le créer comme un simple fichier texte, soit lancer le jeu, commencer une mission et quitter.

Éditez le fichier avec le Bloc-notes de Windows et modifiez-le pour obtenir exactement le texte suivant :

```
<UnlockedHeroes>
  <Hero>will_jacobs.atr</Hero>
  <Hero>nigel_tunney.atr</Hero>
  <Hero>jack_stone.atr</Hero>
  <Hero>guram_osadze.atr</Hero>
  <Hero>susan_grey.atr</Hero>
  <Hero>klaus_henkel.atr</Hero>
  <Hero>buzz_gordon.atr</Hero>
  <Hero>scott_ibrahim.atr</Hero>
  <Hero>astra_galinksy.atr</Hero>
  <Hero>lindy_cohen.atr</Hero>
  <Hero>dieter_munz.atr</Hero>
  <Hero>henry_ramirez.atr</Hero>
</UnlockedHeroes>
```

Une fois que c'est fait, sortez du Bloc-notes de Windows et sauvegardez le fichier. Il n'y a plus qu'à lancer le jeu et tous les soldats spécialistes seront disponibles.



HARRY POTTER À L'ÉCOLE DES SORCIERS

Cheat Codes

Pendant une partie, tapez l'un des codes suivants avec le clavier. Vous ne verrez absolument rien s'afficher à l'écran. Seul le résultat final vous indiquera que le code a été entré correctement.

harrydebugmodeon – Affiche des informations à l'écran mais surtout affiche de nouvelles options sur le menu principal.
harrygetsfullhealth – Redonne à Harry le maximum de points de vie.
harrynormaljump – Fait faire à Harry un très grand saut.
harrysuperjump – Fait faire à Harry un énorme saut.
Une fois que vous avez tapé le code **"harrydebugmodeon"**, il vous sera alors possible de choisir de vous rendre au niveau que vous voulez. Pour cela, il faudra quitter la partie en cours pour rejoindre le menu principal. Là, vous verrez dans le coin inférieur gauche de nouvelles options dont **"Level Select"**. En cliquant dessus, vous accéderez à la liste de tous les niveaux.

MEDAL OF HONOR

Cheat Codes

Avant toute chose, il faut créer un raccourci vers le programme du jeu. Pour cela, ouvrez le dossier où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. À l'intérieur, il y a un fichier **"Mohaa.exe"**.
Cliquez dessus avec le bouton droit et sélectionnez **"Créer un raccourci"** sur le menu qui apparaît. Une nouvelle icône apparaît. Cliquez dessus et sur le menu, choisissez **"Propriétés"**. Dans la partie à droite de **"Cible :"**, vous pouvez voir le chemin complet ainsi que le nom du fichier suivi d'un guillemet. Après le guillemet, tapez un espace et écrivez **"+set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1"**. N'oubliez pas qu'il faut un espace entre le guillemet final et le texte que vous allez ajouter ! Cliquez sur **"OK"** puis double-cliquez sur le raccourci que vous venez de créer pour lancer le jeu.
Pendant une partie, vous pourrez alors appuyer sur la touche avec le petit **"2"** au-dessus de **"TAB"** et à gauche de **"1"**. La console de commandes du jeu apparaîtra et il vous sera possible de taper l'un des codes suivants...

dog – Active l'invincibilité.
wuss – Donne toutes les armes.
notarget – Désactive le ciblage des ennemis.
noclip – Désactive ou réactive le clipping (possibilité de passer à travers les murs).
listinventory – Affiche votre inventaire.
coord – Affiche les coordonnées de l'emplacement où vous vous trouvez.
kill – Vous tue instantanément.

NHL 2001

Cheat Codes

Pendant une partie, appuyez sur la touche **"Shift"** et gardez-la enfoncée. Tapez alors l'un des codes suivants avant de relâcher la touche **"Shift"**.

HOMEGOAL – L'équipe à domicile marque un but.
AWAYGOAL – L'autre équipe marque un but.

NHL 2001

Cheat Codes 2

Sur l'écran des **"Credits"** tapez l'un des codes suivants en respectant les majuscules et minuscules.

Broken tomato – Les joueurs saignent en cas de blessure.
Magnet – Si le palet n'est plus contrôlé, il est attiré par le goal le plus proche.
Starsrus – Permet de faire tous les mouvements par n'importe quel joueur.

OPERATION FLASHPOINT

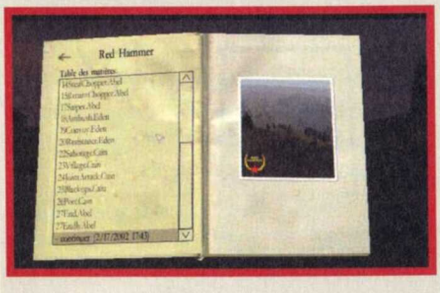
Sauvegarde à volonté

Dès que vous avez fait une sauvegarde dans une mission, il n'est plus possible d'en faire une autre. C'est dommage puisque ce serait plus facile de faire des sauvegardes au fur et à mesure de l'avancement dans une mission. En fait, il existe un moyen d'y arriver.
Si vous avez déjà fait une sauvegarde et que vous voulez en faire une autre, appuyez sur la touche **"Echap"** du clavier. L'option **"Save"** n'est pas disponible mais vous avez mis le jeu en Pause. Appuyez sur la touche **"ALT"** et tout en la gardant enfoncée, appuyez sur **"TAB"**. Cela aura pour effet de basculer vers le bureau de Windows alors que le jeu est toujours actif en toile de fond. Ouvrez la fenêtre du dossier où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Par défaut, l'installation a été faite dans le dossier **"C:\Program Files\Codemasters\OperationFlashpoint\"**.
À l'intérieur, vous allez trouver un dossier " Users ", double-cliquez dessus pour l'ouvrir. Vous verrez alors un dossier avec le nom que vous utilisez pour jouer dans le jeu. Si vous utilisez plusieurs noms, il devrait y avoir un dossier pour chaque nom. Double-cliquez sur le dossier avec le nom que vous êtes en train d'utiliser pour faire votre sauvegarde. Ensuite, double-cliquez sur le dossier **"Saved"** pour l'ouvrir. En fonction de la sauvegarde que vous voulez effacer, cliquez sur le dossier **"missions"** ou **"campaigns"**. Enfin, effacez le fichier **"Save.fps"** qui se trouve à l'intérieur du dossier correspondant à la mission que vous êtes en train de faire. Surtout, n'effacez pas le fichier **"weapons.cfg"**. Une fois que c'est fait, cliquez sur le logo **"Operation Flashpoint"** dans la barre de tâches de Windows pour retourner dans le jeu. Vous êtes toujours en Pause et l'option **"Save"** n'apparaît toujours pas. Appuyez sur **"Echap"** pour retirer la pause et appuyez une nouvelle fois sur la même touche. Vous verrez alors que l'option **"Save"** est réapparue.

OPERATION FLASHPOINT : GOLD ADD-ON

Cheat Codes

Appuyez sur la touche **"Shift"** de gauche puis, tout en la gardant enfoncée, appuyez sur le **"-"** du pavé numérique. Gardez ces deux touches enfoncées pendant une seconde puis relâchez-les. Ensuite, vous pourrez taper l'un des codes qui suivent. Toutefois, vous n'aurez aucune indication à l'écran lorsque vous taperez les codes. Dans le cas où un code est entré correctement, vous obtenez un petit message dans le coin supérieur gauche de l'écran.



sqvegq?e – Permet de faire une sauvegarde même si vous en aviez déjà fait une.
end?ission – Permet de remporter la victoire sur la mission en cours.
cq?pqign – Active toutes les missions de toutes les campagnes.
topogrqphy – Affiche le message "Activated Topography".
Attention, ces codes peuvent être tapés sur les menus du jeu ou pendant une mission. Vous vous apercevrez que la plupart ont un réel intérêt pendant une mission. Toutefois, dans le cas du code **"cq?pqign"**, il est préférable de le taper sur les menus de sélection de mission des campagnes.

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Cheat Codes

Avant toute chose, il faut créer un raccourci vers le programme du jeu. Pour cela, ouvrez le dossier où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. À l'intérieur, il y a un fichier **"Wolfsp.exe"**.
Cliquez avec le bouton droit dessus et sélectionnez **"Créer un raccourci"** sur le menu qui apparaît. Une nouvelle icône apparaît. Cliquez dessus et sur le menu choisissez **"Propriétés"**. Dans la partie à droite de **"Cible :"**, vous pouvez voir le chemin complet ainsi que le nom du fichier suivi d'un guillemet. Après le guillemet, tapez un espace et écrivez **"+set sv_cheats 1"**. N'oubliez pas qu'il faut un espace entre le guillemet final et le texte que vous allez ajouter ! Cliquez sur **"OK"** puis double-cliquez sur le raccourci que vous venez de créer pour lancer le jeu.
Dans certains cas, cela ne suffit pas. Il faut alors ouvrir le dossier **"Main"** dans celui où vous avez installé le jeu. Créez un fichier texte auquel vous donnerez le nom de **"User.cfg"**. Ouvrez-le et tapez simplement la ligne **"set sv_cheats 1"**. Sauvegardez-le puis lancez le jeu normalement.

Pendant une partie, il vous sera alors possible d'appuyer sur la touche avec le petit **"2"** qui se trouve à gauche de **"1"** et au-dessus de **"TAB"**. La console de commandes fera son apparition et vous pourrez entrer les codes qui suivent :
/god – Active ou désactive l'invincibilité.
/notarget – Active ou désactive le fait que les ennemis puissent vous voir.
/noclip – Active ou désactive le clipping (possibilité de passer à travers les murs et les objets).
/give all – Donne toutes les armes et munitions.
/give armor – Redonne le maximum en points d'armure.
/give health – Redonne le maximum en points de vie.

/give stamina – Redonne le maximum en points d'énergie.
/nofatigue – Active ou désactive l'énergie infinie.
/kill – Vous tue instantanément (ce qui n'a pas un grand intérêt !).
/give large health – Redonne des points de vie.
/give medium health – Redonne des points de vie.
/give ammo – Donne toutes les munitions au maximum.
/give snooper rifle – Donne le fusil à lunette.
/give flamethrower – Donne le lance-flammes.
/give panzerfaust – Donne le Panzerfaust.
/give venom – Donne le Venom.
/give dynamite - Donne une charge de dynamite.
/give thompson - Donne la mitraillette Thompson.
/give mauser rifle - Donne le fusil Mauser.
/give sniper scope – Donne la lunette de sniper pour le fusil Mauser.
/give sten - Donne la mitraillette Sten.
/give fg42 paratroop rifle - Donne le fusil FG42.
/give grenade - Donne une grenade.
/give mp40 – Donne la mitraillette MP40.
/give tesla gun – Donne la Tesla.

Les codes suivants donnent les diverses munitions nécessaires aux armes du jeu...

/give 9mm
/give 12.7mm
/give 7.92mm
/give .30cal
/give .45cal
/give cell
Tapez les codes suivants pour atteindre le niveau de votre choix...

/spdevmap escape1
/spdevmap escape2
/spdevmap tram
/spdevmap village1
/spdevmap crypt1
/spdevmap crypt2
/spdevmap church
/spdevmap boss1
/spdevmap forest
/spdevmap rocket
/spdevmap baseout
/spdevmap assault
/spdevmap sfm
/spdevmap factory
/spdevmap trainyard
/spdevmap swf
/spdevmap norway
/spdevmap xlabs
/spdevmap boss2
/spdevmap dam
/spdevmap village2
/spdevmap chateau
/spdevmap dark
/spdevmap dig
/spdevmap castle
/spdevmap end

LES SIMS

Cheat Codes
Pendant une partie, appuyez sur les touches **"CTRL"**, **"SHIFT"**, **"ALT"** et **"C"** pour faire apparaître une zone de saisie dans le coin supérieur gauche de l'écran. À cet endroit, vous pourrez taper l'un des codes suivants :

KLAPAUCIUS - Donne 1 000 dollars (seulement avec la version originale du jeu sans mise à jour).
ROSEBUD - Donne 1 000 dollars (seulement si vous avez fait une mise à jour du jeu).
SET_HOUR x - Change l'heure en "x". Il faut remplacer "x" par une heure comprise entre "1" et "24".
INTERESTS - Change la personnalité et les centres d'intérêt de vos Sims.
AUTONOMY x - Change la façon de penser des Sims. Remplacez le "x" par une valeur comprise entre "1" et "100".
GROW_GRASS x - Vitesse à laquelle pousse l'herbe. Remplacez le "x" par une valeur comprise entre "1" et "150".
SIM_SPEED x - Vitesse du jeu. Remplacez le "x" par une valeur comprise entre "0" et "1000".
SWEEP ON - Affiche un graphique indiquant les performances.
SWEEP OFF - Retire l'affichage du graphique indiquant les performances.
HISTORY - Sauvegarde un fichier texte "FamilyHistory.txt" dans le répertoire du jeu contenant les informations de la famille utilisée à ce moment-là.
AUTONOMY x - Permet de modifier l'état d'esprit des Sims. Le "x" doit être remplacé par une valeur comprise entre "1" et "100".
TILE_INFO ON - Active l'affichage d'informations sur le jeu.
TILE_INFO OFF - Désactive l'affichage d'informations sur le jeu.
DEBUG_SOCIAL - Affiche des informations concernant les interactions des personnages.
TUTORIAL ON - Active le mode tutoriel.
TUTORIAL OFF - Désactive le mode tutoriel.
DRAW_ROUTES ON - Active l'affichage du déplacement du personnage sélectionné.
DRAW_ROUTES OFF - Désactive l'affichage du déplacement du personnage sélectionné.
HOUSE x - Charge automatiquement la maison "x". Le "x" devant être changé par le numéro de la maison.
MOVE_OBJECTS ON - Active la possibilité de déplacer les objets librement.
MOVE_OBJECTS OFF - Désactive la possibilité de déplacer les objets librement.

Certains caractères peuvent être utilisés pour répéter une action ou séparer plusieurs codes...

! - Répète le dernier code entré sans que vous ayez à le retaper entièrement.
; - Permet de faire une séparation entre deux codes pour en entrer plusieurs en une seule fois.

Voici un truc pour mieux comprendre la façon de se servir des caractères spéciaux. Utilisez une première fois le code **"KLAPAUCIUS"**. Ensuite, retournez sur la zone de saisie et tapez **"!;!;!"**. Le **"!"** va répéter automatiquement le dernier code entré. C'est-à-dire **"KLAPAUCIUS"**. Mais comme vous avez mis trois fois **"!"** séparés par des **";"**, ce sera comme si vous aviez tapé trois fois **"KLAPAUCIUS"** et vous obtiendrez 3 000 dollars.

Vous pouvez aussi essayer les codes qui suivent :

ALL_MENUS
ALLOW_INUSE
ASSERT
BROWSER_FAILSAFE
CAM_MODE
EDIT_CHAR
WATER_TOOL
HTML
QUATS
MAP_EDIT ON
MAP_EDIT OFF
ROUTE_BALLOONS ON
ROUTE_BALLOONS OFF
DRAW_ALL_FRAMES ON
DRAW_ALL_FRAMES OFF
LOG_MASK
BUBBLE_TWEAK

LES SIMS : SURPRISE-PARTIE

Plus d'argent
Pour obtenir encore plus d'argent avec l'extension **SUPRISE-PARTIE**, il faut utiliser le code **"ROSEBUD"**. Pour cela, appuyez sur les touches **"CTRL"**, **"SHIFT"**, **"ALT"** et **"C"** pour faire apparaître une zone de saisie dans le coin supérieur gauche de l'écran. Tapez le code **"ROSEBUD"**. Toutefois, il est possible d'avoir bien plus d'argent d'un seul coup. Pour cela, tapez le code et lorsque vous appuyez sur la touche **"Entrée"** pour le valider, gardez la touche enfoncée pour voir l'argent augmenter plus

de que normal. Si l'on tient compte du fait qu'un Cheat Code puisse avoir un effet "normal", bien sûr !

LES SIMS : ET PLUS SI AFFINITÉS...

Plus d'argent

Pour obtenir encore plus d'argent avec l'extension **ET PLUS SI AFFINITES...**, il faut utiliser le code **"ROSEBUD"**. Pour cela, appuyez sur les touches **"CTRL"**, **"SHIFT"**, **"ALT"** et **"C"** pour faire apparaître une zone de saisie dans le coin supérieur gauche de l'écran. Tapez le code **"ROSEBUD ; :"**. Lorsque vous appuyez sur la touche **"Entrée"**, vous obtenez un message **"No such cheat"**. Gardez la touche **"Entrée"** enfoncée et vous obtiendrez de l'argent tant que vous ne la relâcherez pas.

STARSHIP TROOPERS

Plus d'expérience

Ouvrez le dossier où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Par défaut, l'installation se fait dans le dossier **"C:\Program Files\Microprose\Starship Troopers\"**. À l'intérieur, vous trouverez un dossier **"stta"**. Double-cliquez dessus pour l'ouvrir. Puis, double-cliquez sur le dossier **"units"**. Vous devriez trouver un fichier **"st_db_attr.txt"**. Double-cliquez dessus et il s'ouvrira automatiquement dans le Bloc-notes de Windows. Vous verrez un grand nombre de lignes composées de chiffres. Rendez-vous à la ligne qui commence par **"26"**. Vous devriez voir exactement cela :

26 1 0 0 **15** 0 0 1 0 25 10 30 .....

Changez seulement le **"15"** et mettez à la place **"250"**. Ne modifiez surtout rien d'autre !

26 1 0 0 **250** 0 0 1 0 25 10 30 .....

En fait, vous n'êtes pas obligé de mettre **"250"** car vous êtes libre d'indiquer le nombre de points que vous désirez. Toutefois, ce chiffre est le plus adapté tout en vous offrant un grand nombre de points. Une fois la modification faite, vous n'avez plus qu'à fermer le Bloc-notes de Windows et à sauvegarder les modifications. Lors de vos prochains affrontements, vos troupes gagneront plus de points d'expérience en abattant des Arachnids.

STARSHIP TROOPERS

Affaiblir les Arachnids

Ouvrez le dossier où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Par défaut, l'installation se fait dans le dossier **"C:\Program Files\Microprose\Starship Troopers\"**. À l'intérieur, vous trouverez un dossier **"stta"**. Double-cliquez dessus pour l'ouvrir. Puis, double-cliquez sur le dossier **"units"**. Vous devriez trouver un fichier

"st_db_attr.txt". Double-cliquez dessus et il s'ouvrira automatiquement dans le Bloc-notes de Windows. Vous verrez un grand nombre de lignes composées de chiffres. Rendez-vous à la ligne qui commence par **"26"**. Vous devriez voir exactement cela :

26 1 0 0 15 0 0 1 0 25 10 30 **35** 50 15 **50** 40 .....

Changez seulement le **"35"** et mettez à la place **"1"**. Ensuite, changez le **"50"** et mettez à la place **"5"**. Ne modifiez surtout rien d'autre !

26 1 0 0 15 0 0 1 0 25 10 30 **1** 50 15 **5** 40 .....

En fait, le **" 35 "** correspond aux points de vie des Arachnids et le **" 50 "** à leur vitesse de déplacement. En modifiant ces chiffres, vous pouvez changer la façon dont réagiront les Arachnids. Dans notre exemple, ils n'auront plus qu'un seul point de vie et se déplaceront beaucoup plus lentement qu'auparavant. Bien sûr, rien ne vous empêche d'y placer d'autres valeurs de votre choix.
Une fois la modification faite, vous n'avez plus qu'à fermer le Bloc-notes de Windows et à sauvegarder les modifications. Lors de vos prochains affrontements, les Arachnids seront beaucoup plus faciles à abattre et avanceront très lentement, donnant encore plus l'avantage à vos troupes.

STARSHIP TROOPERS

Énormes dépôts de munitions

Ouvrez le dossier où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Par défaut, l'installation se fait dans le dossier **"C:\Program Files\Microprose\Starship Troopers\"**. À l'intérieur, vous trouverez un dossier **"stta"**. Double-cliquez dessus pour l'ouvrir. Puis, double-cliquez sur le dossier **"units"**. Vous devriez trouver un fichier **"st_db_attr.txt"**. Double-cliquez dessus et il s'ouvrira automatiquement dans le Bloc-notes de Windows. Vous verrez un grand nombre de lignes composées de chiffres. Rendez-vous à la ligne qui commence par **"29"**. Vous devriez voir exactement cela :

29 1 0 0 0 0 0 **10000** 0 0 0 90 .....

Changez seulement le **"10000"** et mettez à la place **"100000"**. Ne modifiez surtout rien d'autre !

29 1 0 0 0 0 0 **100000** 0 0 0 90 .....

En fait, vous n'êtes pas obligé de mettre **"100000"** car vous êtes libre d'indiquer le nombre que vous désirez.
Une fois la modification faite, vous n'avez plus qu'à fermer le Bloc-notes de Windows et à sauvegarder les modifications. Lors de vos prochaines parties, vous verrez que les dépôts de munitions seront bien plus conséquents !

WORLD WAR III : BLACK GOLD

Cheat Codes

Pendant une partie, appuyez sur la touche **"Entrée"**. Tapez le code **"peace"** et appuyez de nouveau sur la touche **"Entrée"**, ce qui aura pour effet d'activer la possibilité d'entrer les autres Cheat Codes. Ensuite, tapez de nouveau sur la touche **"Entrée"** et tapez l'un des codes ci-dessous en respectant les majuscules et minuscules :

BeautifulWorld – Permet de voir l'intégralité de la carte.
HereYouAre! – Permet de voir les positions de toutes les unités et bâtiments.
MoneyForNothing – Ajoute de l'argent.
NobelPrize 1 – Les recherches en cours se terminent instantanément.

ZOO TYCOON

Plus d'argent

Quand vous le voulez et quel que ce soit le type de partie, il est possible d'obtenir de l'argent supplémentaire. Pour cela, appuyez simplement sur la touche **"$"** du clavier. Vous obtiendrez automatiquement 10 000 dollars. En contrepartie, vous aurez quelques problèmes. En effet, à chaque fois que vous le faites, des morceaux de clôture s'écroulent donnant la possibilité à des animaux de s'enfuir.

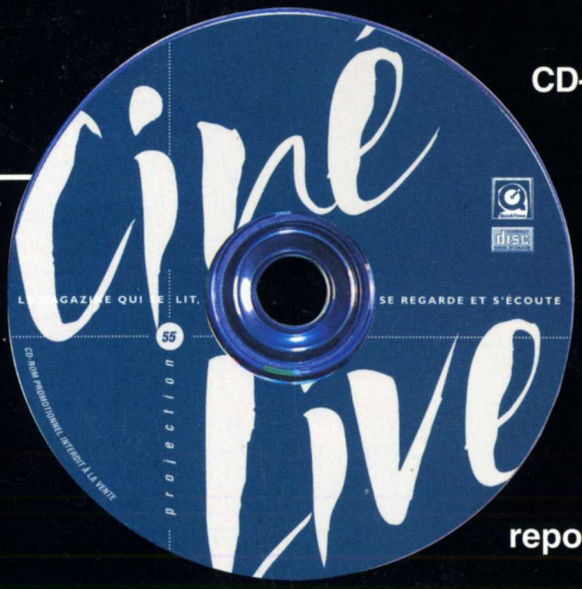
ZOO TYCOON

Tricératops

Il est possible d'obtenir des animaux pour le moins étonnants dans votre zoo. Pour cela, vous devez seulement changer le nom de l'un des enclos de votre zoo avec l'un des noms suivants. Attention de bien respecter les majuscules et minuscules. Ensuite, il vous sera possible d'acquérir un nouveau type d'animal de la façon habituelle...
Cretaceous Corral – Tricératops.
Xanadu – Licorne.

POUR TOUT SAVOIR

SUR LE NET



CD-ROM PC & Mac,

60 minutes de

vidéo plein écran

(bandes-annonces,

reportages, interviews...)